

2013年 中国IT行业大事记



向三十周年致敬！ 《信长之野望：创造》



欧美游戏大作 中的那些男女情事

大众软件®

01 2014年 1月合刊

电 脑 应 用 与 娱 乐 第 一 选 择



特别策划 不一样的春节——新春个性娱乐宝典

新品初评 TOTOLINK N100R V3升级版无线路由器 / 戴尔OptiPlex 9020商务一体机 / 罗技UE5000蓝牙耳机 / 索尼Tap11平板式个人电脑 / AMD Radeon R9 270/290系列显卡

中国游戏报道 回首又见“他”——国产游戏的“大作”与“小作”

前线地带 2014你期待什么？——大家眼中的2014年期待新作

评游析道 十年不洗的老脸 / 如群岛般支离破碎 / 零节操娱乐效应



Beta 网络 公测 Network Game 停止运营 手机 Stop operation Mobile phone game 正式运营 Formal operation Webpage game 单机 网页 Single game

2013 电脑游戏产业报告

P50 2013年产业报告

2013年的产业报告我其实一度以为不会再产生了。原因在于，一方面随着行业上市的巨头企业越来越多，各个公司的主要数据清晰明了；另一方面随着中小游戏开发企业的井喷式增长，游戏行业的整体份额比例越来越难以估算。如果不是政府机构来组织调查，民间的力量已经显得越来越微弱。



2014年1月合刊 总第462期

本期目录

P18 春节娱乐新方式

工欲善其事，必先利其器，对和往年一样宅在家里，游戏不离手的朋友来说，获得不一样的体验，就要选择不一样的新装备。另外，近期桌游市场也有重新回归简单游戏的趋势，相信很多朋友如果能拿出强手棋一类的桌面游戏，一定会让少年时代也玩过这款游戏的家长非常惊喜的。



P74

信长之野望14

“信长之野望”系列已经走过了30年，在30周年之际，光荣特库摩推出了自己的“信长之野望”第14代作品，也是为了纪念该系列30周年的庆典作品。玩家在游戏中可选择史实剧本和假想剧本，还加入了与光荣特库摩旗下其他产品连携的功能，通过连携，玩家可以获得特典。

半月焦点

评游析道

在线争锋

桌面游戏

龙门茶社

读编往来



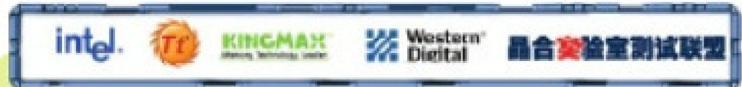
P95

使命召唤：幽灵

对于那些一年一买的《使命召唤》玩家而言，缺乏创新并不是《幽灵》的问题，它的问题在于没有做好本职工作，没有保持住系列应有的对战热闹感。认为《使命召唤》缺乏创新的激进派早就对这一系列彻底死心，不会在2013年突然罢买，也无法造成游戏销量滑坡，《幽灵》卖的不够好，是因为糟糕的对战人数得罪了保守派玩家。它并没有被其他FPS打败，而是被系列的前作打败。

小巧全能
TOTOLINK N100R V3升级版无线路由器

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆TOTOLINK ◆已上市 ◆69元 ◆附件：充电器、网线、说明书等 ◆400-678-0790（客服热线） ◆推荐用户：商务旅行用户、时尚家庭用户 ◆相似产品：TOTOLINK N100系列、TP-LINK TL-WR742N等



新款N100R V3的外形与之前的N100R系列都有较大差别，外形更加紧凑，安装5dBi全向天线，顶部覆盖着显眼的黑色散热壳，状态显示灯均为隐藏式设计



由于N100R V3升级版的体积只有常见802.11n路由器的一半甚至更小，因此要保证足够散热能力，其侧面与底部也开有大量散热孔，一侧的顶盖上还注明可以按压以获得更好的散热效果

TOTOLINK是一个来自韩国的网络设备品牌，在产品设计方面呈现出了明显的独特风格，在其最近的产品线中，除了高端的千兆无线网络产品外，也没有放弃一些有消费者的特殊需求，推出了小巧的全功能无线路由器——N100R V3升级版。



从后方可以看到，N100R V3升级版提供了标准的4个有线网络接口，带有Reset/WPS按键和电源开关，配置远胜常见微型路由器



N100R V3升级版的重量只有155g，变压器也很小巧，重量为45g，总重量恰好为200g，携带很方便

 栏目编辑/晶合实验室/poplab@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰

N100R V3升级版支持802.11b/g/n无线标准，最高传输率150Mbps，使用2.4GHz频段，有线接口速率均为10/100Mbps。这款路由器支持常见的64/128位WEP、WPA/WPA2加密等，可使用WPS一键加密连接，能进行上网时间控制，显示各设备的详细连接情况等。它还提供了WDS无线桥接、无线中继等功能。

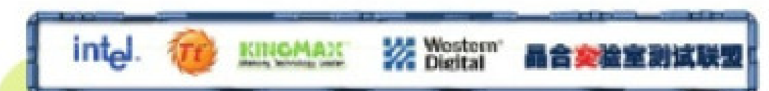
在实际使用中，这款产品的发热量并不是很明显，连续数天工作都相当稳定。在5米、10米和12米隔两堵承重墙的情况下，信号强度分别为56%、48%和28%，与有线连接的PC之间拷贝速度分别为7.26MB/s、4.66MB/s、2.77MB/s。

总结：这款产品拥有便携路由器中最为全面的配置，在旅行中使用时更方便灵活，而且它小巧的体积和时尚外形，使其在家庭中使用时也便于布置。当然它的价格也相当吸引人。

触摸商务未来

戴尔OptiPlex 9020商务一体机

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell） ◆已上市 ◆7899元起 ◆附件：有线键鼠、电源线、说明书、背面接口盖板等 ◆咨询电话：800-858-0888（销售咨询） ◆推荐用户：现代企业办公用户 ◆相似产品：惠普EliteOne 800、联想扬天S850等

机体的小型化是目前PC发展的趋势，其实不仅对家用机是如此，空间更拥挤的办公室中，PC的小型化更受重视，小机箱PC和一体机进入办公室的脚步就更早更快，甚至还出现“瘦客户机”“云终端”等极端精简的办公PC。随着Windows 8操作系统和触控屏的普及，PC操作方式得到了扩展，即使没有亲身体验，从很多影视作品中也可以看出，触控操作方式对很多专业和商务应用来说，也是有很大助益的，所以触控与精简结合的电脑产品，成为现代企业青睐的产品，例如戴尔最新的OptiPlex 9020商务一体机。







从正面外观看，戴尔OptiPlex 9020似乎是一个很标准的戴尔23英寸显示器，只是边框略宽一些而已。它采用1920×1080分辨率，支持多点触控。屏幕顶部中央安装有200万像素摄像头，在不使用时可旋转方向以防止意外拍摄





OptiPlex 9020将主机集成在显示器背部，不过优秀的设计使其厚度和背部弧度都不是很大，也不需要设计大量的散热开口，整体感更强也更美观。其铰接式支架提供了很大的可调角度，可满足键鼠操控和触控为主等多种应用方式，适用于各种不同的安装位置




OptiPlex 9020的大部分接口位于背部，类型相当丰富，甚至还包括比较“古老”的PS/2键鼠接口。在连线时用户可将支架上的开口作为“束线”口，也可安装专用的背板，它会遮挡背部接口，同时也能避免连线缠绕或脱落



从下方可以看到其背部的“双层”结构，内置扬声器单元也位于屏幕下方



在OptiPlex 9020的左右两侧，分别安排了双USB 3.0接口、多合一读卡器、耳机接口；电源和音量按键、超薄DVD刻录机等，便于用户使用

戴尔OptiPlex 9020配置相对于主流PC虽然不算很高，但在常见一体机，特别是触控一体机中已是比较少见的“高配”产品，不过和同档次家用或商务一体机相比，价格更加合理（节省了Windows 8授权费是价格较低的原因之一）。

我们安装了64位Windows 8中文版以适合其定位，在测试中戴尔OptiPlex 9020表现出了商务电脑的优秀素质，在运行所有项目时都相当安静，最高耗电也只有80W左右。从测试结果看，其商务应用能力相当不错，也具有初级的3D游戏能力，而且混合硬盘在开关机和频繁单一应用中的加速也较为明显，例如多次开关机后，其开机时间仅有不足10秒，几乎达到了SSD硬盘的水平。

主要配置	
处理器频率	酷睿i5-4570S@2.9GHz，睿频3.6GHz
显示屏	23英寸（分辨率1920×1080，支持10点触控）
内存	4GB DDR3 1600×1
显卡	HD 4600核芯显卡
硬盘	500GB混合硬盘
光驱	DVD刻录机
无线网络	802.11n、蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0×4（两个侧置），USB 2.0×4，千兆有线网络接口，（可选）HDMI，VGA，耳机麦接口（侧置），音频输出接口，多合一读卡器
输入设备	有线键鼠（可选无线键鼠）
摄像头	全高清摄像头（210万像素）
操作系统	Ubuntu Linux 12.04

标准测试成绩表		
PCMark 8	Work	4081
	Creative	3169
3DMark11	总分	E2133
Fritz Chess Benchmark	8线程	10341千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	7.7
	内存	5.9
	桌面图形性能	5.1
	3D商务和游戏图形性能	6.5
	磁盘数据传输速度	5.9
街霸4	1280×1024默认画质	47.41fps

总结：这是一款性价比相当好的触控一体机，商用能力也很出色，当然在选购时如能增购无线键鼠（戴尔KM632，183.99元），并为其换装Windows 8操作系统就更完美了。

畅享好声音

罗技UE5000蓝牙耳机

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆罗技（Logitech） ◆已上市 ◆599元 ◆附件：无 ◆咨询电话：800-820-0338（客服热线） ◆推荐用户：想要摆脱线缆的数码音乐爱好者 ◆相似产品：创新WP-350、捷波朗HALO2等





UE5000采用轻量化的金属支架，相当坚实可靠，滑动流畅，定位稳定，但总重量只有200g，戴在头上并不感到累赘





UE5000的外形设计秉承了UE品牌头戴式耳机的一贯特色，外形大气而圆润，耳罩与支架浑然一体，左右耳罩基本对称，但通过不同的边缘装饰色条可以很容易地区分。在携带时用户还可将耳罩部分折叠，既节约空间，结构又更加结实

对于移动数码IT产品用户而言，说起使用中感觉最不舒适的事情，甩不掉的各种线缆肯定能排到前几名。在大容量电池技术让我们可以远离电源、WiFi技术让网线隐退之后，蓝牙技术的兴起、成熟和普及，已经有取代USB、音频等连线，一统外设连接标准的趋势，近期高速又省电的蓝牙4.0技术更是明显提升了续航时间和连接性能，让蓝牙设备有了不逊于有线外设的性能，罗技UE5000就是一款这样的典型产品。





UE5000的接口与操控键均左侧，其中耳罩侧面为音量、电源/蓝牙适配键，底部则为Micro USB（充电）和3.5英寸音频接口，以及很不起眼的麦克风开孔


UE5000的耳罩由很薄的革质蒙皮包覆，中央开有大量音孔。尽管为紧贴式设计，但内部与常见耳罩类似，采用周边海绵圈支撑，中央凹陷的结构，佩戴感觉舒适柔软

作为强调性能和音质的UE系列新品，蓝牙无线技术，是否能保证其足够的能力呢？UE5000采用主流的40mm驱动单元，39欧姆阻抗和115分贝灵敏度、40Hz～20KHz频率响应等，都与主流有线耳机没有太大差异。它采用贴耳式设计的耳罩隔音能力只有7分贝，与大型耳罩相比略差一些，不过也让用户在使用时能够适当了解周围环境声音，可提高安全性，也避免忽略一些重要的声响。

在实际试听中，UE5000的播放效果相当不错，声音分辨力很好且音色圆润饱满，相对同价位有线产品也丝毫不落下风，只是喜欢重金属等音乐形式的用户，也许会感到显得高低音有些不够“刺激”和“震撼”。在连接手机的情况下，来电时UE5000会自动停止播放，提示有来电信息，内置麦克风也提供了不错的通话效果。

UE5000采用最新的蓝牙4.0技术，识别速度很快，且拥有一整天的待机时间，连续播放时间在8小时以上，直线传输距离则达到10米，室内使用时相隔一堵承重墙也有良好的连接，隔着两堵承重墙才会出现断续问题。

总结：罗技UE5000是有线耳麦很不错的替代者，可让用户摆脱烦人的线缆，拥有更舒适的应用环境。需要注意的是UE5000更强调针对性使用，不能同时支持多个蓝牙设备，对同时经常同时携带使用手机、平板、笔记本等多个设备的用户来说，切换起来略显繁琐，或者只能通过3.5mm标准连线（需自备）连接。

跨界经典

索尼Tap11平板式个人电脑

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆索尼（Sony） ◆已上市 ◆7999元（i5-4210Y） ◆附件：充电器、触控笔、说明书等 ◆咨询电话：400-810-9000（咨询热线） ◆推荐用户：家庭办公娱乐用户等 ◆相似产品：微软Surface Pro 2、索尼Tap20等



UE5000的外形设计秉承作为TAP系列的成员，TAP11搭配有无线键盘和触控笔，可作为小尺寸台式机使用，当然较小的屏幕使其使用感受更类似于笔记本而非常见台式机电脑




TAP11采用11.6英寸屏幕，分辨率1920×1080，支持多点触控。其屏幕部分周边带有USB 3.0、Micro SD、Micro HDMI等接口和电源、音量、Windows按键，以及索尼特色的Assist按键等配置，可独立执行各种Windows应用

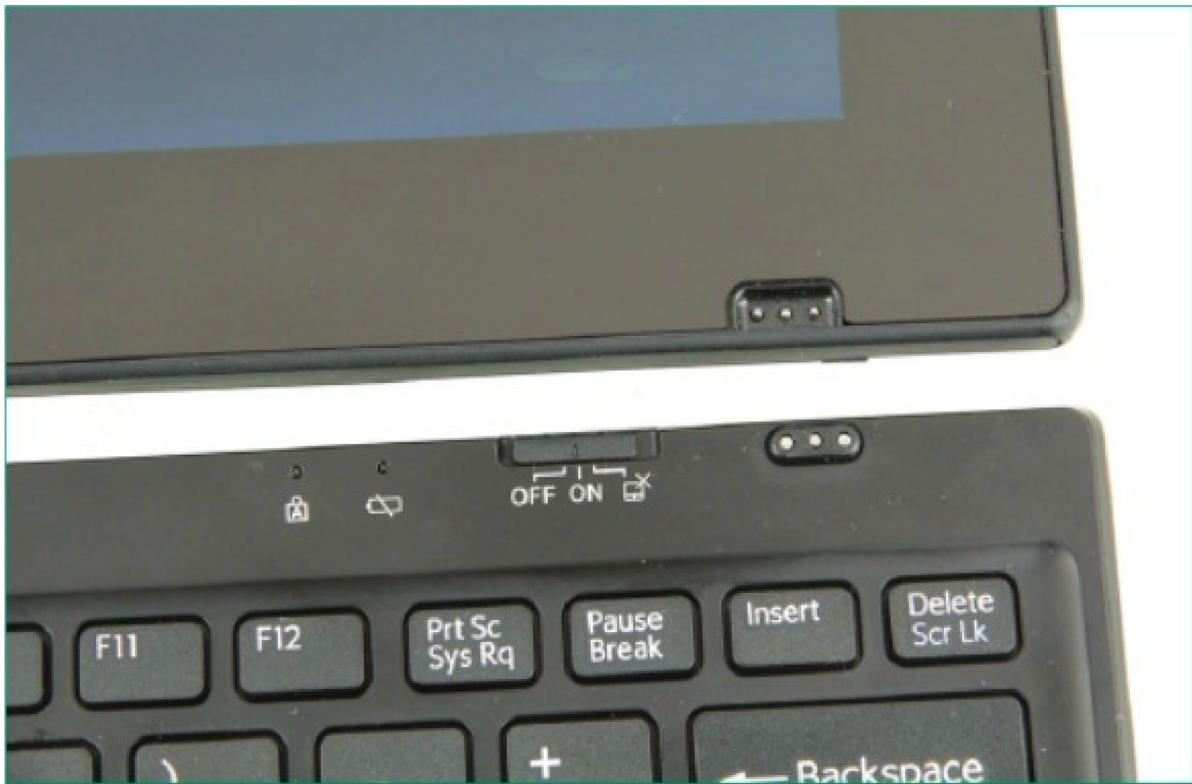
索尼TAP20作为一款结合了一体机与平板电脑、分体式超极本设计和能力的新形态产品，在应用方面很有特点，给人留下了深刻的印象。近期索尼又推出了一款TAP系列产品——TAP11，与大尺寸的TAP20不同，更小的尺寸使其平板状态更加轻巧，可做为个人轻松携行的平板电脑使用，与常见的分体式超极本很类似。





TAP11的屏幕背后带有支架，可提供很大角度的调节能力，可适应不同平台与应用状态，后置800万像素摄像头可在良好光照条件下获得不错的效果，但室内与低光照条件下的拍照能力比较一般





TAP11的键盘设计接近分体式超极本，但没有与屏幕的连接支撑装置使其更加轻薄，而是通过磁力吸附，可作为屏幕部分的保护盖使用。巧克力块式按键和带有大量凸点的触控板提供了不错的手感，顶部开关键还可关闭触控板，减少输入干扰，更多依靠触控屏操控。在开关键旁边是电源接口，与屏幕盖在一起时即自动充电

主要配置	
处理器频率	酷睿i5-4210Y@1.5GHz，睿频1.9GHz
显示屏	11.6英寸（分辨率1920×1080，支持触控）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	HD 4200核芯显卡
硬盘	128GB SSD
光驱	无
无线网络	802.11n、蓝牙4.0、NFC、红外窗口
接口及扩展	USB 3.0（支持充电），mini HDMI，耳麦接口，Micro SD卡插槽
输入设备	分离式键盘、触控板、手写笔
摄像头	前置高清摄像头，后置800万像素摄像头
操作系统	64位Windows 8中文版
机身尺寸	304.6mmx9.9mmx188.0mm
重量	757g（平板状态），1050g（含键盘）

标准测试成绩表		
PCMark 8	Home	1977
	Work	3539
3DMark11	总分	E880
Fritz Chess Benchmark	4线程	2977千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	6.1
	内存	5.9
	桌面图形性能	5.6
	3D商务和游戏图形性能	6.1
	磁盘数据传输速度	7.8
街霸4	1280×720 默认画质	35.61fps
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	234.4秒
	转换后容量	76.1MB

注*：此项得分越低越好，其他均为越高越好

我们的TAP11测试样品采用中端配置，实际运行常见Windows应用时都很流畅，且散热能力出色，只是运行中高端程序时左上角的散热孔有较明显的风声，且温度略微升高，而影音播放等应用中完全保持安静。

在实际测试中，较均衡的配置和高速存储系统，使其办公和家庭娱乐能力基本达到主流产品水平，开机和唤醒时间更是仅需5秒和2秒。不过低功耗的Y系列处理器在数学运算方面的表现一般，3D游戏能力也只能在高清（720P）分辨率下运行最低端单机或中端网络游戏。在实际待机测试中，它会自动进入深度休眠状态，待机时间在一周以上，720p高清视频可连续播放5小时以上（保留10%电量）。

总结：TAP11不仅模糊了新一代个人电脑与数码产品的界限，而且也在一体机与正在兴起的变形/分体式超极本之间架起了桥梁，让使用这些设备的用户在不同设备上获得类似的应用体验，更快地适应新产品。P

第二波冲击
AMD Radeon R9 270/290系列显卡

■晶合实验室 魔之左手





没有"X"标注的AMD新一代显卡在性能上仍然相当出色，价格却有明显降低，对不追求极致的3D普通游戏玩家来说，性价比更诱人。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆AMD ◆已上市 ◆Radeon R9 290约3499元，R9 270约1399元 ◆附件：根据显卡厂商配置 ◆推荐用户：中高端游戏玩家，中高端专业用户



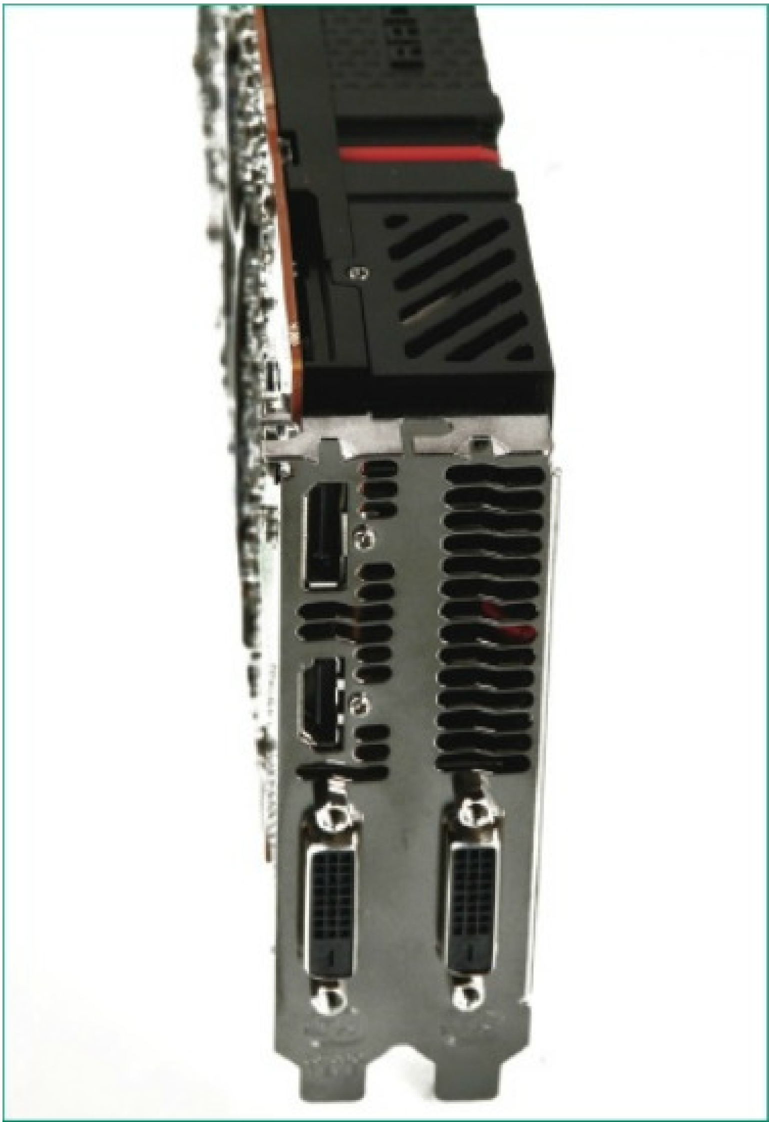
显卡型号	Radeon R9 290	Radeon R9 270
GPU代号	Hawaii	Pitcain
GPU工艺	28nm	28nm
流处理器数量	2560	1280
ROPs数量	64	32
纹理单元数量	160	80
核心频率	947MHz	925MHz
等效内存频率	5GHz	5.6GHz
内存位宽	512bit	256bit
内存带宽	320GB/s	179.2GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5
最大内存容量	4GB	4GB
DX版本支持	11.2	11.2

除了型号中带有X的高端产品外，AMD新一代显卡还有吸引用户的另一个梯队，那就是以R9 290、R9 270为代表的，设置相对保守一些的型号。这些不承担发烧级玩家期盼的型号，在实际使用中的表现究竟如何，是否有能力作为AMD吸引玩家眼球和钱袋的第二波主力和应对新游戏、新对手的第二道防线呢？我们就以R9 290和R9 270两款产品为代表，来看看它们的实力吧。

Radeon R9 270/290采用GCN架构，使用28nm工艺制造，支持DirectX 11.2标准和Mantle技术。其中R9 290与旗舰产品290X一样拥有512位显存位宽和高达4GB的显存容量，不过流处理器数量和核心频率都略有缩减；而R9 270更是仅仅略微调低了核心频率，其他规格与270X完全一致。

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-4770K、技嘉Z87X-UD3H主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，240GB希捷600固态硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和相应主板驱动、13.12版AMD驱动。由于两款显卡性能与定位有一定差别，我们针对不同显卡使用了部分不同的画质设置，当然作为中高端的R9系列产品，它们的测试分辨率都被固定在全高清（1920×1080）。

Radeon R9 290样卡的外形与R9 290X完全一样，采用全长板型，一体式涡轮散热器，它同样没有CrossFire连接器针脚，多卡并联时将直接使用主板的PCI-E 3.0通道进行数据交换。这款显卡采用6pin+8pin辅助供电，提供了DisplayPort、HDMI和两个DVI接口。



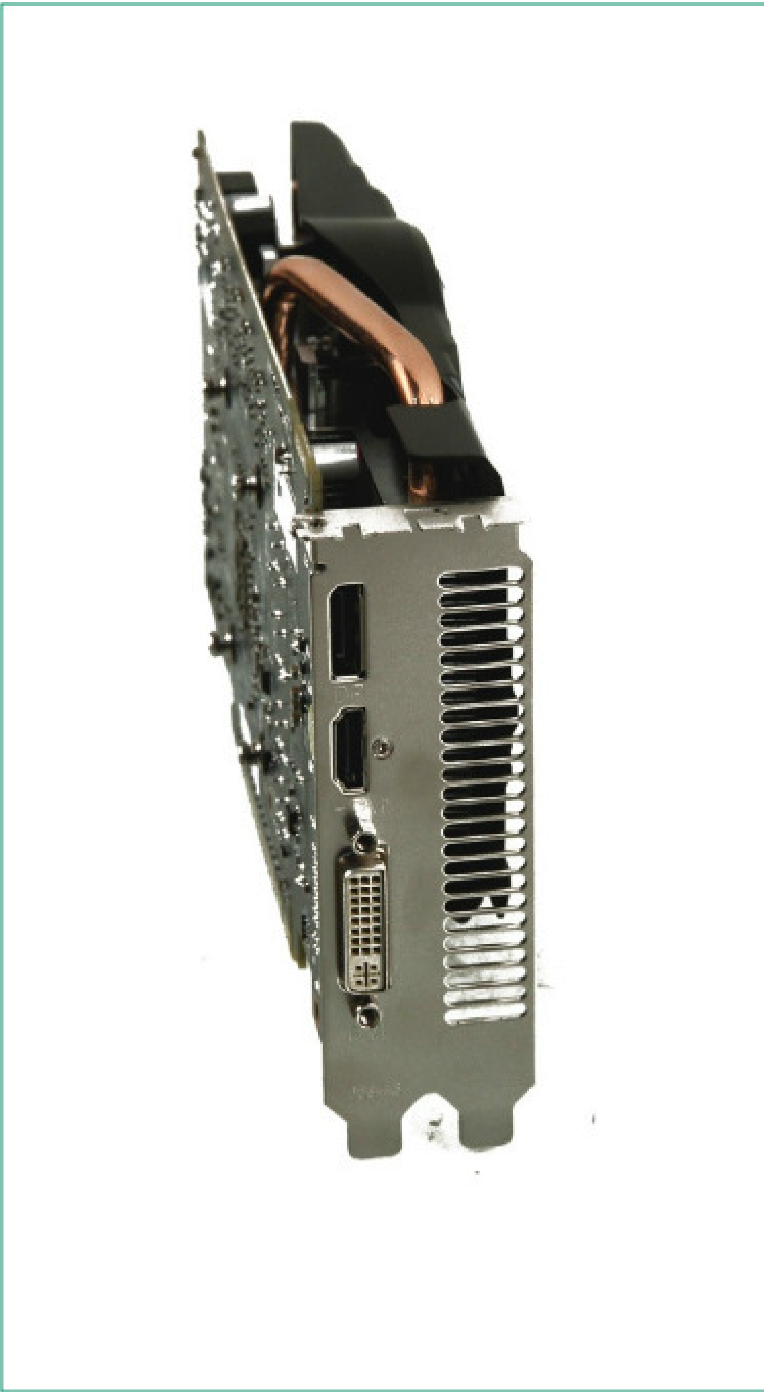
原厂Radeon R9 290样卡

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 290
3DMark 11	Performance总分	P12406
	eXtreme总分	X4194
3DMark	Fire Strike	8884
	显卡分数	10295
	Fire Strike Extreme	4512
	显卡分数	4725
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080 4×MSAA	48fps
	画面特效全部开启或最高1920×1080	65fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	69.0fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	12852
鬼泣5	画面质量“极高”1920×1080	319fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Ultra，曲面细分Extreme 1920×1080	66.3fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	78.78.73fps
FurMark	最高温度	94℃

从测试成绩看，Radeon R9 290与旗舰产品R9 290X的成绩差距小于10%，使用全高清分辨率和最高画质都可以轻松将各种最新大型游戏或移植游戏送到60fps以上的流畅帧速，其中绝大部分都可以开启4倍全屏抗锯齿模式以获得更清晰的画面。在测试中其最高功耗约为317W，运行测试时板卡表面温度较高，风扇噪声也较大。

我们的Radeon R9 270是一款来自迪兰恒进的产品，主要配置与原厂标准基本一致，采用中等长度PCB、大直径低噪声风扇和热管散热系统，单个热管的循环系统在测试中表现出了不错的效率。尽管同样是双插槽设计，但这款显卡只提供了HDMI、DVI和DisplayPort接口各一个，它还保留了CrossFire针脚，只配置了一个6Pin辅助供电接口。

测试项目	项目（设置）	Radeon R9 270
3DMark 11	Performance总分	P7834
	eXtreme总分	X2279
3DMark	Fire Strike	5117
	显卡分数	5567
	Fire Strike Extreme	2543
	显卡分数	2608
使命召唤10	画面特效全部开启或最高1920×1080	43fps
古墓丽影9	画面品质“最高” 1920×1080	38.7fps
	画面品质“非常高” 1920×1080	66.1fps
生化危机6	画面设置全部为high，开启运动模糊1920×1080 FXAA3HQ	7689
鬼泣5	画面质量“极高”1920×1080	194fps
Heaven Benchmark 4.0	画面质量Ultra，曲面细分Extreme 1920×1080	33.4fps
最终幻想14	画面预设Maximum 1920×1080	48.69fps
FurMark	最高温度	75℃



迪兰恒进Radeon R9 270样卡

从测试结果看，R9 270的理论性能同样是其“大哥”270X的9成左右，在绝大多数游戏和设置状态下差距也只有10%甚至更小，也至少达到270X速度的8成左右。很明显，虽然是目前Radeon R9系列的最低端产品，270也完全可在全高清分辨率和最高画质下流畅运行最新的大型3D游戏，大部分高端游戏甚至可使用2倍或更高的全屏抗锯齿模式。在测试过程中，其最大功耗只有150W，风扇噪声和板上温度都比较低。

Radeon R9 290/270这两款基本达到“X”型90%性能的显卡，与X型相比价格分别便宜1000元和200元左右，前者当然具有很强的吸引力，270则很明显是因为270X与260X之间价格空间过小而缺乏施展空间，随着对手的价格调整和市场重新定位，我们也可以对其后期价格走势有一些期待。

除了3D游戏能力外，R9 290/270还拥有出色的视频加速、视频优化等功能，以及强大的并行计算能力，后者使其在CINEBENCH 11.5等测试中的成绩非常出色，成绩都与旗舰级的R9 290X很接近，因此是比特币“矿工”们的首选工具。P

移动互联网是2013年的关键词，也将是2014年的关键词，谁赶不上移动互联网的大潮，谁就将被这个飞快的时代所淘汰。

2013中国IT行业大事记

■北京 飞鸟冰河



每一天，我们都站在一个新时代的门口，只是我们谁也不知道它什么时候真的到来。这一次，我们已经看到了曙光。

4G电信技术已经在中国的部分城市率先投入试运营，在进入3G时代之后没多久，我们又面临着技术的升级换代，随之而来的，是整个IT和互联网行业的产业升级，更多的市场机会，似乎就在眼前。谁都不希望落后于时代，移动互联网是行业发展大势所趋，但如何接入？无论是行业的老牌巨擘还是年轻新锐都在想尽办法，争夺行业的新制高点。不可否认的是，中国IT和互联网行业已经形成了大公司近乎垄断的态势，即所谓的“BAT3”（百度、阿里巴巴、腾讯和360），4家在技术和资本上实力雄厚的行业巨无霸，通过并购、投资、合作等手段各自布局，在移动互联网到来之际，逐步营造出强大的先发优势，让后来的竞争者难以为继。“生”“死”“腾讯”在很长一段时间内都是新晋互联网创业者时刻需要面临的问题。不过即使如此，2013年小米的强势崛起依旧说明了在移动互联网时代，行业允许有新的玩法，“学小米”的口号，以及雷军“当站在龙卷风口，猪都能飞起来”的励志名言是2013年中国互联网最红火的流行语。

雷军背后的资金、技术和人脉储备，对于其它互联网行业创业者来说很难奢望，但小米的成功至少说明，在移动互联网时代，即使BAT3这些强势企业再多布局，依然无法抵挡移动互联网带来更广阔的市场，更新的技术应用，以及更深入更细致的互联网运营理念，这所有一切，都为后来者提供了在巨无霸阴影下找到突破口的希望。

这不是中国互联网第一次面临新时代的浪潮，但这一次能抓住机会的弄潮儿，会是哪些英雄呢？是BAT3这样的老牌大企业，还是更多不为人知的正在地下室、居民楼里创业的新团队？2014年，一切都在奋斗中。

年度最明星产品：微信

新闻回顾

腾讯公司的手机移动通信软件微信于2011年1月21日推出，之后引起了巨大反响，从一个用户没有，到2012年3月底突破一亿用户，仅仅用了433天。2012年9月17日突破2亿用户，新增一亿用户的时间缩短为不到6个月，随后是3亿、4亿、5亿、6亿……目前微信凭借6亿多人的用户安装量，成为中国乃至亚洲移动通信终端上装机量最大的软件。2013年8月5日，微信软件升级到5.0版，出现了第一款内置手机游戏“打飞机”，并添加了表情商店、绑定银行卡、收藏功能、绑定邮箱以及分享信息到朋友圈等功能，同时将原有的公众微信号分成订阅号和服务号，在开发者合作盈利、手机移动支付、移动邮件、SNS社交、企业客户服务、互联网营销传播等互联网应用领域开始实现更多新拓展，微信开放体系初步成形。腾讯公司老总马化腾和微信产品制作人张小龙也因为微信带来的巨大成功，成为2013年中国互联网行业广受瞩目的风云人物。各行各业都时刻关注着微信的下一步动作，因为那很可能就意味着移动互联网的未来发展趋势。

信手点评

微信的成功，有人说是因为背后腾讯公司的在技术和资本上的巨大实力优势，但在微信之前，腾讯公司全力开发的财付通、拍拍等产品并没有获得如此压倒性的优势成功。也有人说是因为产品制作人张小龙的天才意识和勤奋工作，不过我们都知道，在如今这个拼资本、拼技术、拼“爹”（背后的经营背景）的时代，单纯的个人英雄主义在互联网获得成功或有可能，但像微信这样一飞冲天的近乎不可能。微信的成功像是一个奇迹，原因固然与腾讯的实力、张小龙的天才和勤奋有关，但最重要的一点是，腾讯如此决绝地投向移动互联网的行为和决心。

微信不是第一款纯移动端的通讯应用，不过以腾讯本身的实力和资源，毫无保留地仅开发移动端应用，不保留PC端应用，对腾讯这家以PC端软件起家，至今是中国互联网PC端安装量第一的软件公司来说，可谓是破釜沉舟的举动。从张小龙在2013年的几次公开讲演中我们也可以看到，为了这款纯移动端的应用，马化腾顶住了多少来自公司内外部的压力。对于一家事实上已经是中国互联网行业第一的企业来说，这种拥抱变革的决心和勇气才是最重要的。而微信也没有让人失望，获得了市场的巨大欢迎。目前微信最大的竞争力不仅仅在于其庞大的安装量，还在于其广泛的应用领域拓展。电子支付、点对点客户服务、免费即时语音通讯、开发者共享、手机移动游戏、移动电子商务等方面的尝试，在企业和用户层面都收到了巨大好评。这些标志着移动互联网未来发展方向的新突破，才是微信给中国互联网带来的最大价值。微信在这些方面固然有强大的先发优势，但是在培育起用户市场之后，更多的细分需求必定会跟随出现，而那个时候，就是后来的创业者各显其能的时候了。移动互联网，其实留给后来者能做的还有很多，就看大家如何把握了。所以2013年，已经借助互联网的龙卷风飞上天的微信，应该是最重要的明星产品。



微信5.0的众多应用持续引发关注



通过微信游戏引爆的商业潜力让界业目瞪口呆

年度最热门话题：互联网金融浪潮

新闻回顾

互联网金融是传统金融行业与互联网精神相结合的新兴领域。互联网金融与传统金融的区别不仅仅在于金融业务所采用的媒介不同，更重要的是金融参与者深谙互联网“开放、平等、协作、分享”的精髓。通过互联网、移动互联网等工具，传统金融业务具备透明度更强、参与度更高、协作性更好、中

间成本更低、操作上更便捷等一系列特征。2013年上半年，全球私募股权与互联网金融相关的领域延续了过去几年的火热。仅5月份，Twitter宣布收购大数据创业公司Lucky Sort；IDG宣布两宗与虚拟货币相关的投资；微软拟出资10亿美元收购Nook Media公司数字资产。与全球范围内互联网金融活跃的投资行为相比，国内投资者对该领域的态度则谨慎得多。截至目前，国内仅IDG、红杉两家基金进行过投资。绝大部分投资机构持谨慎观望立场。但投资者的谨慎并不能阻挡市场对于互联网金融的追捧，除了早已在互联网金融站稳脚跟的支付宝，腾讯公司的财付通借助微信的崛起再一次获得了移动互联网支付的发展机遇。而支付宝面对广大网民推出的“余额宝”服务，将之前的互联网电子支付服务进一步拓展，真正进入到互联网信贷金融领域。随后百度推出了“百发”计划，同样开始打互联网信贷金融牌，网易、腾讯正在跟上，推出自己的互联网金融理财服务。与此同时，阿里巴巴即将获得银行牌照的消息也不胫而走，而苏宁、百度、腾讯等企业申请互联网银行牌照的消息也在四下流传。目前在这一领域最具优势的企业阿里巴巴面对微信崛起带来的互联网金融挑战异常敏感，不但就此屏蔽了来自微信的链接导入，更进一步推出了“阿里来往”客户端软件，将这一软件的市场应用推广与员工的年终奖结合，要求进行强力推广，并不止一次在各种场合表明阿里打造自己的移动客户端通信软件的决心，其意不言自明。互联网金融在2014年必将面临更激烈的交火。



“余额宝”号称躺着钱生钱，将金融理财的观念带入普通百姓中



百度推出的“百发”服务紧跟“余额宝”的步伐，目标企业用户

信手点评

金融行业与互联网行业的融合其实是一个老话题。从互联网诞生开始，金融行业对互联网的应用和渗透就开始了。招商银行的崛起很大原因就在于最早抓住了金融服务与互联网的融合。而支付宝在后来的强势崛起甚至让传统银行业都胆战心惊，这一切都说明了互联网金融的巨大发展潜力。但在2013年之前，谁也没想到互联网金融能发展到今天这个地步，这很大程度上要感谢移动互联网在这一年的迅猛发展，移动支付的需求增长让各家互联网企业都在绞尽脑汁切入这个巨大的盈利增长点。传统四大银行的碌碌无为，支付宝和微信的成功，让民营企业看到了切入金融行业这一传统上属于国有企业自留地的机会。因此才有2013年明里暗里的潮流涌动。虽然目前为止尚未有很明确的突破，不过大家都明白，互联网企业挺进金融服务领域的势头已经不可阻挡，唯一需要等待的就是国家监管部门的相关政策出台。

年度最潜力产品：可穿戴智能设备

新闻回顾

互联网女皇Mary Meeker在她的《互联网报告2013版》中多次强调了可穿戴设备的广阔前景并对此进行了大篇幅的阐述。各大互联网巨头也已经纷纷开始在可穿戴智能设备领域派兵布阵，从传闻中的苹果iWatch到已经发布的Google Glass，甚至连迪士尼都推出了可以代替纸质门票的可穿戴设备MagicBand。在中国，谷歌眼镜的热潮至今没有退去，而中国互联网行业对于可穿戴智能设备的追捧才刚刚开始。百度、盛大、腾讯等大企业纷纷在这一领域布局：或者直接推出产品igeak，或者在开发者合作上投入重金。而更多的中小创业团队同样在蓄势待发，各种随

身体检、LBS位置服务、移动商务及支付的产品应用此起彼伏，在8月的中国移动智能产品峰会上获得了广泛关注。

信手点评

谷歌眼镜的推出给中国互联网创业者指出了一条新路，素有山寨传统的中国制造者们也曾试图复制谷歌眼镜，但至今尚未有成功者，因为谷歌眼镜，或者说可穿戴智能设备的成功，不仅仅在于技术可行、制造成本，还在于相关的软件开发和产品拓展思路，是一整条产业链的事情，所以习惯于摘桃子的中国山寨厂商们很快就放弃了努力。但对于真正的创业者来说，这是一个时代的初始。中国互联网行业有目前世界上一流的技术团队、资本环境、市场容量，需要的就是适应时代环境的产品理念。目前针对中老年人的随身健康监测设备颇受行业好评，也获得投资商认可。奇虎360推出的随身WiFi、儿童手机等具备微创新色彩的小产品也颇有新意。可穿戴智能设备在2013年获得了足够的关注，但目前尚未出现有足够说服力的产品，一切都还在尝试中，不过这并不妨碍行业内所有人对其的认同。移动互联网的到来，必将推动更多形态的移动智能设备出现。2014年，我们会看到什么样的创新呢？


有关谷歌眼镜能够改变生活的讨论已经够多了，现在别讨论了，快让它来改变我们吧


有无数设备都在想方设法取代手机的地位

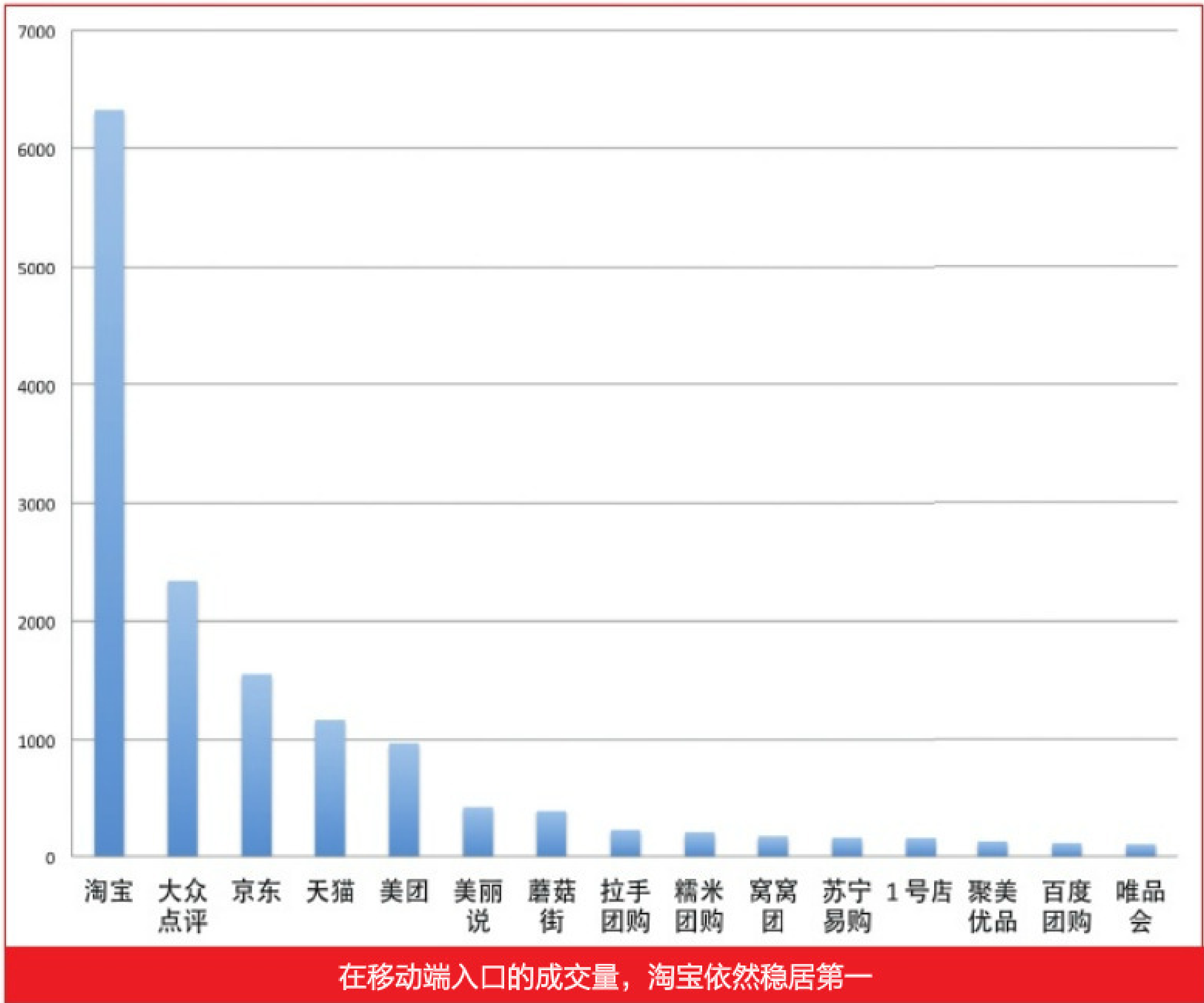
年度最疯狂事件：350亿的一天

新闻回顾

这是个几年前尚未有过的节日：“双11”。不知从什么时候起，每年的11月11日成了年轻人的一个另类节日。因为这一天的日期里面有连续四个“1”的缘故，这个日子便被乐于恶搞的网民定为“光棍节”。从2008年开始，淘宝网抓住这个诞生于互联网的概念，打造了“双11全民购物节”的品牌时刻。从2008年到2012年，淘宝网逐年刷新单日购物成交记录，从5200万到150亿，不过4年时间。诸多电子商务企业也借势跟上，选择在这一天大搞各类“光棍节”活动。在2013年光棍节到来之前，不仅仅是淘宝、京东、当当、新蛋等电子商务企业，连苏宁、国美等老牌线下传统零售企业都在摩拳擦掌，准备给“光棍节”添上一把火。2013年11月11日零点，淘宝“1111购物狂欢节”正式拉开大幕。截止到12日0点，淘宝网“双11购物狂欢节”以全网总销售额350亿元结束。其他电子商务网站如京东、当当、苏宁等也宣布达成销售额从90亿到20亿不等。淘宝网所达成的销售额数据让人惊叹，因为这笔成交额已经



购物节来了，谁还管屌丝是否还在打光棍



在移动端入口的成交量，淘宝依然稳居第一

超越了美国同行在“黑色星期五”达到的单日成交记录，充分显示了中国电子商务市场的巨大消费力。但此事也引来了诸多争议。无论如何，随着移动互联网的兴起，电子商务的狂潮都会进一步加剧。350亿销售额，目前看着很疯狂，但对于未来而言，这只是一个起步。

信手点评

350亿这个数据的确令人意外，但据说原定的销售额任务是500亿。350亿是淘宝方面有意控制的结果，因为担心对物流配送的压力太大，影响用户的购物体验。不管这说法是真是假，电子商务的市场爆发力是毋庸置疑的。目前的问题主要集中在物流配送和虚假刷单，以及宏观上的消费影响。物流配送的问题，从前几年的双11购物中就体现的很明显，骤然爆发的购物潮对物流配送的压力极大，除了配送效率降低，连带着物品保全也成了投诉的焦点。所以今年各个电子商务企业和物流企业都在事先做出了“打大战役”的准备，消费者也做好了到货慢的心理准备。但刷单制造虚假成交额，冲销售记录这一行为，成为企业和用户广为抨击的新问题，这一点值得警惕。如果将双11购物节仅仅作为一个提升知名度的营销手段，而不给用户真正的实惠，那么再高的数据也是空中楼阁。至于单日成交额记录对于双11前后的影响，目前则是商家和经济学家争议的焦点。将用户的消费欲望集中在一天爆发出来，不顾事前和事后的消费情况，盲目打折带来的爆发消费，不过是将应得的利益从11月前后集中到了一天兑现，这不是长久之计。事实上，淘宝在12月12日再次发动的双12购物节反响平淡，就充分显示了这一效应。因此如何看待双11购物节，如何对待这一天的疯狂，无论是电商企业还是互联网用户，都需要有更成熟更理性的态度和作为。

年度最争议事件：比特币疯狂

新闻回顾

2008年11月1日，一个自称中本聪（Satoshi Nakamoto）的人在一个隐秘的密码学评论组上贴出了一篇研讨陈述，陈述了他对电子货币的新设想——比特币就此面世，比特币的首笔交易完成。

比特币用揭露散布总账摆脱了第三方机构的制约，中本聪称之为“区域链”。用户乐于奉献出CPU的运算能力，运转一个特别的软件来做一名“挖矿工”，这会构成一个网络共同来保持“区域链”。这个过程中，他们也会生成新货币。买卖也在这个网络上延伸，运转这个软件的电脑破解不可逆暗码难题，这些难题包含好几个买卖数据。由于比特币的独特算法和理念，诞生之初就受到互联网和经济学界诸多关注，但影响力一直集中在不大的领域。随着比特币的概念日渐传播，影响力才逐渐扩散到普通用户。但2013年开始，似乎是一夜之间，比特币就成为中国互联网最热门的话题，从专家到网民，再到上网只看连续剧的主妇和大妈，都对这个虚无缥缈的“比特币”产生莫大的兴趣。而比特币的价格也一路走高，从2800元人民币一枚一路飙升，最高时达到近8000人民币一枚。而比特币诞生之初的价格，是一美元1100枚。2009年比特币诞生时，国内鲜有对其感兴趣的人，到2013年末，比特币不敢说是家喻户晓，但已经惊动了国家金融监管机构，机构专门下发文件，禁止国有金融机构和交易平台从事比特币与现实货币的兑换。这一措施出台之后，比特币的价格当日暴跌，至今未能恢复。即使如此，中国互联网行业对比特币概念也持续高度追



神秘的比特币拷问的是未来国际金融的游戏规则



比特币的大起大落让人同时见识到互联网金融的明暗两面

捧，而诸如莱特币、世界币、新星币等“山寨”比特币也不断出现。虚拟币的运营炒作一时成为互联网新风潮。

信手点评

比特币在中国遭遇的起伏证明，它的问题不在于本身有多少价值，而在于外界如何看待它的价值。货币的本质是贸易流通中的等价交换物，其实际使用价值也是被社会公众赋予的，这与比特币并无二致，所以会有通货膨胀、通货紧缩、挤兑等现象出现，这与比特币目前的沉浮本质相同。但问题在于，现代货币的价值，是由国家金融机构进行信用保证的，美国联邦储备委员会确保了美元在全世界流通使用的价值，中国人民银行确保了人民币在中国境内乃至部分国外地区的流通和使用价值。国家金融机构背后的国家实力，是货币实际价值的保证，因此比特币竭力突出其“去中心化”，不由国家金融机构进行信用背书的“自由货币”特色，但从另一面也让比特币难以进入实际使用领域，而沦为了如今金融炒作的对象。比特币的价格沉浮，与早年的股市、汇市乃至玉石、兰花炒作风潮并无差异，这使得它在中国的命运增加了许多变数。不过从长远角度来说，比特币仍旧是未来互联网金融发展中一个有趣且有意义的尝试，只是它的路还很长。

年度最增长：风中小米

新闻回顾

2013年8月22日晚，小米公司创始人、董事长雷军在自己的微博上证实了一条消息：小米已经完成新一轮融资,整体估值已经达到100亿美元。这意味着尚未上市的小米，已经进入中国互联网行业百亿美元俱乐部行列，这一步甚至比雷军的老对手，周鸿祎的360公司更快，当时只有4家企业（腾讯、阿里、百度、小米）的市值（估值）达到了这一规模。对于成立不过3年多的小米来说，这一成绩堪称奇迹，也无怪雷军要和一众创业伙伴以及投资人一同喝酒庆祝。随后9月5日，小米在北京召开发布会，正式推出了小米3手机新品，并宣布进军智能家电，小米智能电视将是下一个重点。在小米3手机之后，小米还推出了小米移动电源、小米随身路由器等多个微创新新品，一派蓬勃气象。

信手点评

小米发展至今，虽然过程中也受到诸多争议，但雷军有一个理念是广受业界认同的，就是要抓住移动互联网的大势，“当龙卷风来的时候，猪站在风口上都能飞起来。”这或许是雷军的自谦，不过移动互联网的大势谁都看得见。小米手机创业初期，雷军从理念到做派都模仿他一直崇拜的偶像乔布斯，强调产品设计、用户体验、粉丝运营、口碑营销等概念。小米手机由此起步，虽然踉踉跄跄，不过还是成功赢得市场认同，成为中国手机行业崛起的新生力量。脚跟站稳之后，雷军无疑对整个行业进行了反思，寻找发展的新方向，如何切入移动互联网大势，应该是他的思考重点。延续小米手机的产品设计理念，继续小米手机的互联网营销手法，这是雷军不变的信念。但对于移动互联网的市场需求和相应的开发，这不是雷军一个人能想通的问题。因此才有先试水智能电视这一比较成熟，也是被业界认同的行动。随后的微创新产品如小米路由、小米移动电源等产品的推出，证明雷军正在考虑移动互联网时代用户需求的多元化和细分化，以硬件产品为外延，以软件应用服务为核心，逐步打造类似苹果开发者体系的模式，向“中国苹果”的境界进发。不过，想做中国小米的企业有很多，雷军能做到哪一步，不但要看他自己，还要看他的竞争者们。



小米3，现在你已经买到了吗?



小米盒子不过是雷军为小米电视铺路的小试牛刀，当小米煮成熟饭，它也该拿出大公司的气派来了

结语

移动互联网是2013年的关键词，也将是2014年的关键词，谁赶不上移动互联网的大潮，谁就将被时代所淘汰，这是业界共识。但是大潮之下，泥沙也俱起，诸多概念、产品、新锐、风潮，到底谁能获得市场和资本的认可，这需要时间来证明，更需要用户来检验。

2014年，我们期待未来。





导读

特别策划

不一样的春节

新春个性娱乐宝典

■策划 本刊编辑部

转眼就是我们企盼了一年的春节，这一年中最欢乐的日子，也是大家最愿意为自己和亲朋好友掏腰包的时候。其实从我们的历次专题中大家就应该能看出，我们总是建议大家在暑期更多的进行室外活动，并为新的学期或工作选择装备。那么春节，当然就是最适合宅在家里躲避严寒，恶补一年以来心向往之，但因为繁忙的学习或工作而无暇顾及的游戏、电影、音乐，以及各种个人爱好，而相应的数码IT装备，也因为自己的各种年终福利而可以更容易的入手吧。不过在一年的紧张生活中，我们是不是已经很少注意到市场中的各种变化，甚至感到有些OUT了呢？

在这个追求个性的时代，“街机”要配外壳、耳机还得炫目、金属壳要镌刻，春节假期如果我们只能在家打打枪车球，就算是搭配最新的游戏主机，也显得有些不够in吧。那么在这个假期，到底有什么能让我们彰显个性，或足以成为节后谈资的新玩意儿呢？



春节娱乐新方式
游戏至上



工欲善其事，必先利其器，对和往年一样宅在家里，游戏不离手的朋友来说，获得不一样的体验，就要选择不一样的新装备。

■四川 宏安

好用不贵，一直以来都是我们推荐为读者推荐产品的原则，这次也不例外，其实在2013年度的评测、新闻中我们也介绍过不少相关产品，当然一般都更大牌一些，也都更加昂贵，在这里就不再详细描述，有兴趣的用户可以找来当期杂志详细了解。

○华丽变身“游戏机”——数码设备的改造装备

以索尼PSP为代表的日系掌上游戏机正受到智能手机和平板电脑的巨大挑战，智能手机上丰富的游戏和娱乐资源使得人们对掌上游戏机的需求降低。智能手机不仅能通过日益强大的处理性能及多点触控操作实现较佳的游戏体验，而且也能通过一些外设实现媲美掌上游戏机乃至桌面PC的按键操控能力。

●一机在手，天下我有——ATET游戏智能手机

相似价格：1999元（官方价）/1699元（京东价）

像玩家用游戏机一样玩手机游戏是很多游戏迷的梦想，专注研发智能游戏手机的ATET联合著名游戏开发商GAMELOFT，共同推出了一款具有专业游戏手柄的智能手机，在国内首创了手机与手柄联动、任意切换至横屏、竖屏的新鲜玩法，同时也带给了重度手游玩家更多的选择。

大家知道，此前智能手机部分游戏深受操控体验度差、电池续航能力不足等因素困扰，导致《使命召唤》、《极品飞车》等类似的大型游戏在手机平台操控体验有所下降。以“重度游戏”为主卖点的ATET游戏手机，采用了5英寸手机+专业外接手柄的组合方式，力图使用户得到更加真实、流畅的游戏操控体验。



■ATET将智能手机与掌上游戏机合二为一

ATET游戏手机搭配的手柄外型采用

了人体工程学设计，更加贴合用户握持手型。按键设计与Xbox或PS游戏机手柄类似，所有的按键还可以依照用户的偏好进行设定，让更多的手机游戏玩家可以很快地上手体验。它采用了专为游戏用户定制的、基于Android的KongFu OS，支持触摸转手柄协议，只需按下设定按键，手机便可直接转换为手柄游戏模式。ATET同GAMELOFT展开多方面合作，提供了对“现代战争4”“地牢猎手4”“狂野之血”等热门手机游戏的支持，让用户在手机上能够畅玩FPS、RPG、ACT等类型的最新大型游戏。

在手机硬件配置方面，这款ATET手机搭载了一块5英寸1280×720分辨率全视角IPS显示屏幕；采用四核1.2GHz MT6589处理器平台，同时拥有1GB RAM+4GB ROM的存储组合；手机仅厚8.9毫米，具备800万像素背照式摄像头和前置高清摄像头，全贴合技术，CABC动态背光节能技术，2.95mm超窄边框。值得注意的是，手机还额外配备16GB的外存储空间用来安装大型游戏，在续航方面，手机自身配备了一块2400mAh容量锂电池，游戏手柄上还有3000mAh的电池作为辅助，共计5400mAh的电量可让大家在旅行中更好享受游戏带来的乐趣。



■ATET游戏手机的竖屏模式



■iPega无线手柄对流行游戏的兼容性较好



■对于格斗动作类游戏来说，具有物理按键的iPega二代无线手柄能够为玩家提供更佳的手感



■ 这个小玩具有多色可选

●让手机变身游戏机——iPega二代无线手机手柄PG-9017S

参考价格：168元（京东价）/139元（淘宝价）

买一个Android手机再加一个PSP确实有点画蛇添足，而对于很多已有智能手机的用户来说，买一个ATET游戏智能手机套机又有些不甘心，为此一些厂商推出了专用的无线游戏手柄，以期让智能手机能实现类似PSP的操控能力，如三星为Galaxy S4推出的无线游戏手柄——该设备可通过蓝牙和手机相连，拥有几乎所有标准的手柄按键，包括XYAB按键、双摇杆、方向键和肩按键。电源则通过2节7号电池获取。用户可以把手机固定在手柄上方的拓展夹上，拓展夹的空间很大，安装6英寸级别的手机也不成问题。

当然，要非“星粉”去买这样的原厂配件并不容易，一些第三方厂商推出的类似产品便更值得大众选择，例如IPEGA二代无线手机手柄。IPEGA二代无线手机手柄是一款蓝牙手柄，仅重112g，便于携带。它的摇杆做工精细，顶端的橡胶涂层防滑效果较好，这样在“搓招”的时候就不容易脱手，其他按键采用了塑料材质，按键反馈力度适中。中间的Home键功能可用来开关设备（长按即可）、电量检查以及选择配对模式。手柄中央下部是多功能按键区域，从左只有依次为：“音量-”“上一曲”“播放/暂停”“下一曲”“音量+”按键，在蓝牙连接移动智能设备后均能配对使用，兼容性较好，但和采用MTK芯片的手机兼容不好。

iPega二代无线游戏手柄内置380mAh充电电池，一次充电可以使用20小时以上。它支持大部分手机大型游戏和所有模拟器游戏，并支持按键映射，有四种模式：X模式适合各种大型游戏，如“暗影之枪”“地牢猎手”“永恒战士”“索尼克”“泽诺尼亚传奇2”“侠盗猎车手3”等，玩家可以体验到完全不同于传统触控和虚拟键盘的全新体验；A模式适于模拟器游戏，包含了FC、GBA、街机、SFC以及N64各类模拟器游戏；Y模式适合GAMELOFT的游戏，比如现代战争4等；TOUCH模式适用于一些大型或小型屏幕按键的游戏，比如网游“时空猎人”“FIFA14”等。当然，iPega二代无线游戏手柄也支持苹果设备的操控，连接和使用方式与安卓设备大同小异。它最大支持5.5英寸的手机，做工比市场上几十元的蓝牙手柄明显要好，值得选用。

●给手机一对翅膀——利乐普智能手机吸盘式游戏专用摇杆

参考价格：26元

虽然触屏技术为人们带来了革命性的体验，但在许多游戏，特别是一些有着较高操作要求的复杂游戏中，触屏的操作感还是不如摇杆加上按键来得过瘾，为此一些厂商推出的吸盘式迷你摇杆成为手机平板用户一个不错的替代选择。智能手机吸盘式游戏专用摇杆的原理也很简单，就是通过压缩空气让塑料吸盘吸附在机身和触摸屏的操作区域上，上面有立体的模拟摇杆，对应触摸操作区域的不同方向感应，进而实现对

游戏的操控。相比一些山寨产品，利乐普智能手机吸盘式游戏专用摇杆实际的使用效果明显更好，其摇杆的精度较高，吸盘力度很强，摇杆中心的回力适中，操作很流畅，特别适合“街头霸王4”这类需要输入大量指令和精确反映的手机版游戏。当然，这类摇杆也并非十全十美，例如对需要全屏操控的游戏它就显得无能为力，过大的吸盘会占据小屏幕手机显示屏的较大区域，屏幕的角落将成为绝对的视觉死角。积极意义是它为重度游戏玩家提供了一种新的游戏方法，拓宽了手机游戏的玩法。

●美观+实用——SEENDA苹果iPad mini蓝牙键盘保护套IS11-IMC

参考价格：149元

相似产品：罗技iK610 mini键盘保护套（本期“要闻闪回”）

随着iPad应用能力的拓展，出现了大量需要文字输入的应用，但触屏上的虚拟键盘手感不佳几乎是无法解决的问题，因此很多第三方配件厂商推出了体积大小适中，并可以自由移动的键盘套来满足用户的需求。与其他公文包保护套相比，这款采用麻布材质的SEENDA（鑫意达）iPad mini蓝牙键盘套更具有质感，更加透气防滑，保护套缝纫技术非常紧密和牢固。对于键盘主体来说，其按键比苹果推出的蓝牙键盘的按键排列更为紧凑，输入灵敏快捷，也是喜欢玩模拟器游戏的用户很好的选择。它使用广角支架，张开角度为60°，以最佳角度支撑平板和键盘套。其蓝牙键盘部分可拆卸，仅剩外壳保护套，携带更轻便，键盘也可与其他设备搭配使用，一举两得。

●回归传统的选择——iPega二合一蓝牙键盘游戏摇杆PG-IP123

参考价格：118元

这款iPega二合一的蓝牙键盘游戏摇杆可作为移动设备的输入设备，也可以作为移动游戏的外设。是它完全不需要额外的独立的驱动和应用，可以直接连接设备使用，支持Android 2.3、iOS 4.3以上的系统，以及其他具有蓝牙功能的手机、平板电脑和个人电脑。其内置锂电池带有智能节电功能，拥有很强的续航能力，并且具有很高的安全性和稳定性。它使用蓝牙3.0技术，有效操作距离6～8米。外形尺寸174mm×58mm×13mm，重86g，小巧轻便适合随身携带，配合任何移动设备使用都很方便。

这款产品拥有相当完善的按键功能，因此除了一般的蓝牙键盘以及游戏摇杆功能外，还有多种使用模式，可让用户针对现有的各种设备、各类游戏应用选择相对的操作模式，如手柄模式（支持大多数的Android游戏）、ICADE模式（支持iOS系统和大多数iOS游戏）、鼠标模式（支持全触控）等。

○畅游虚拟空间——升级PC游戏体验

面对移动平台的冲击，PC平台的各种配件都在积极地变革，以期能让差异化特性凸出、更专业化、能够更贴切地迎合终端消费者具体需求。对于游戏玩家来说，选择这样一款更专业的产品，显然能更好地满足自身的需求。

●电竞显示器也能廉价——惠科X1游戏显示器

参考价格：1049元（京东价）/999元（淘宝价）

相似产品：AOC锋影（2013年12月上旬刊“新品初评”）

对于游戏玩家和需求较高的家庭用户、学生用户来说，液晶显示器不再是一个简单的屏幕，而是能提升游戏水平的“利器”。这款惠科（HKC）X1液晶显示器便是这样的产品，它主打的是“OD”的概念。

OD概念有多种含义，首先是OVER DRIVE，也就是驱动超频，让惠科X1兼具超高的画面显示速度与画面显示细腻度，灰阶响应时间可达到1ms，是消费级



■鑫意达蓝牙键盘套集实用美观于一身



■惠科X1外形不错，性价比很高





■iPega键盘摇杆二合一产品，充分满足移动设备用户的PC和游戏机情结

液晶最快的响应时间水平。对于游戏玩家，尤其是钟情于第一人称游戏的玩家而言，这样的液晶显示器用来玩游戏更加给力。OD也是Outflow Display（无损输出），让惠科X1拥有极佳的画面输出质量，99.9%无损的输出效果，结合1ms极速响应时间特性，以及内部的高效改良处理技术，可降低信号传输过程各种因素所造成的影响，能够帮助玩家更好洞察战况，关注游戏场景中每一帧画面的细节，掌控战机。

惠科X1液晶的另一大特色是RTS智能暗部均衡模式，可智能加亮画面中的阴暗部分，清晰呈现整个地图的细节，让玩家能够第一时间锁定目标，精准出击，在游戏战场上无往而不利。其他参数方面，惠科X1液晶显示器采用24英寸面板，分辨率1920×1080，具备250流明亮度，20 000 000:1动态对比度，170°/160°的可视角度，支持VGA+DVI+HDMI+DisplayPort全接口输入，能轻松连接PC以及XBOX、PS3游戏机等各种设备，此外X1还支持MHL，方便与智能手机互联传递图像。

虽然惠科X1并不是市场上性能最好的电竞显示器，但它低于同类产品近一半的价格，更值得普通游戏玩家和学生用户、家庭用户关注与选用。

●电竞键鼠大众化——精灵雷神G7专业游戏背光键鼠套装

参考价格：129元

相似产品：魔力鸭（Ducky）Zero DK2108S背光机械键盘（2013年9月上旬刊“新品初评”）、罗技G710+机械游戏键盘（2013年6月下旬刊“新品初评”）

精灵（Genius）公司推出了多款电竞键鼠，其中雷神G7游戏键鼠套装包括精灵雷神K7升级版游戏键盘和精灵雷神X3游戏鼠标。这两款都是精美的背光外设产品，也都是经典雷神系列的产品。

雷神G7套装内的键盘和雷神K7键盘一样，也采用欧式104键布局，长回退、倒L型回车的设计，在这个美式104键普及的今天，为游戏玩家提供了多一种选择，K7空格键上夸张的拇指凹槽，在精灵雷神G7套装键盘上也得以保留，游戏味十足。雷神G7套装键盘左右两侧设计有8个多媒体按键，不仅可满足游戏玩家的使用需求，还可在日常使用时，为普通用户提供更多的便利，无论浏览网页还是欣赏音乐，都能实现直观高效的操控。

精灵雷神G7套装键盘的键帽采用透明材质制作，表面覆以不透光图层，字母处则留空，键盘在与电脑连接后，按键上的字母透出幽幽蓝光，让玩家可以在弱光环境下轻松地看清楚键盘上的每一个字符。其键帽支撑为火山口结构，按键下压行程约4mm，按键表面宽大，回弹力适中，手感比较舒适。

雷神X3游戏鼠标采用右手造型，进行了人体工学优化设计，鼠标尺寸为120mm×76mm×39.5mm，由于具有拇指承托设计，所以最大宽度相比一般鼠标要宽出一些，其实就握感而言，雷神X3属于中等大小游戏鼠标，符合大多数国内玩家手感。精灵雷神X3鼠标采样率最高可达2000DPI，刷新率为4000FPS，滚轮后方设计有采样率调节按键，采样率可在800/1600/2000DPI之间，进行单向循环切换。



■G7套装中的雷神X3游戏鼠标单价39元

总之，这套百元价位的电竞键鼠能良好的满足入门级游戏玩家的需求，值得追求性价比的用户选用。

●电竞玩家标配——赛睿西伯利亚v1全尺寸耳机

参考价格：299元

相似产品：Tt eSPORTS Level 10 M电竞耳机（2013年12月下旬刊“新品初评”）

赛睿（SteelSeries）是全球专业游戏外设行业的领导者之一，其产品被全世界众多的顶级职业游戏战队选择，作为他们的指定游戏装备。西伯利亚v1全尺寸耳机是赛睿的经典产品之一。为了能在长时间游戏中保持舒适，它还着重优化了声音环境、产品规格和舒适度。

西伯利亚v1采用抛光外观设计，带有线控、麦克风，以及多个塑料固定夹。它不仅有美观的外形，同时也是市面上性能最好的耳机之一。其50mm发声单元能提供出色的高中低音分辨力，不管何种用途，都确保了高品质的音频输出。它使用宽大的天鹅绒材质耳罩，有明显的隔音效果，还可以舒服的包裹玩家的耳朵，不会出现挤压耳廓的现象，佩戴舒适，让玩家更专注于游戏，不易被外界噪音干扰。耳机头梁的下方有一



■惠科X1支持手机直连



■精灵雷神G7是游戏玩家关注度最高的专业游戏键鼠套装之一


■西伯利亚V1高性价比的电竞耳机


■西伯利亚V1的大型耳罩隔音效果不错

条可伸缩的头箍，它能够让头部和耳机紧密贴合，使耳机佩戴更加稳固不易脱落。

西伯利亚v1附带独立的线控和麦克风，线控延长线让连线长度从1米增加到2.8米，足够延伸的到较远处的电脑主机背面。其麦克风采用领夹式设计，用户使用的时候可自行调节到舒适的位置，搭配使用更随意，玩游戏的过程中也不会影响视线。有白、黑、红、橙、蓝、粉多种颜色可供选择，满足用户个性化的需求。

从实际使用效果来看，西伯利亚V1的隔音效果不错，声音定位准确。音质表现较为出色。除了能在电脑上玩游戏、看电影、聊天使用，这款产品同样也可以用于MP3播放器上，掌上游戏机、手机或者其他任何种类的便携数码产品。这款耳机比v2便宜很多，是专业电竞玩家及普通游戏玩家游戏娱乐追求性价比的佳选之一。当然，在选购这类产品时注意不要买到了高仿产品，这类高仿产品在淘宝上的价格仅几十元，做工和用料都不可同语。

●爱运动更健康——爱动PC大众版体感运动机

参考价格：399元（京东价）/299元（淘宝价）

爱动（Idong）体感运动机由泰山体育产业集团与中科院联合研发，是将先进的计算机视觉识别技术应用在运动仿真范畴的高科技体感运动产品。爱动体感运动机通过体感技术和互联网打造了一种运动、交流、娱乐的新媒介，将健身馆搬到客厅，让用户不受时间、空间、场地、经济的限制，科学运动、快乐健身。目前，爱动体感运动机已内置40款以上的体感运动项目，能满足不同年龄人群的健康需求，让大家在运动的同时，带来更多的快乐和健康。

爱动有多款体感运动机，价位涵盖数百元到数千元，其中爱动PC大众版是面对都市白领阶层推出的一款入门级产品，拥有弥雅瑜伽、旋风乒乓等22款体感运动项目。爱动PC大众版包括识别器、主副手柄、安装光盘等部分，需要连接到电脑使用，如想获得更好体验，还可将电脑主机连接到电视上。它继承了爱动系列的特点，通过安装在电视上方的三维动作识别器，对手柄等装有感应器的配件进行移动感应，捕捉用户的运动轨迹，进而在屏幕上模拟，电视屏幕上自然能够显现角色运动的情况。

当然，对于需求较高的用户，建议选择爱动体感运动机标准版或“智能王”，这类产品无需联入电脑，只需要电视支持和网络支持，就能进行游戏，并且可以打破区域的桎梏，与众多网友同台竞技。爱动运动机的价格也不贵，以爱动智能王为例，它的市场价格在499～799元间，集Android系统、机顶盒、PC、游戏机功能与一身，更适合于独立使用。

●游戏迷的专用座驾——迪锐克斯FD08游戏座椅

参考价格：1699元

类似产品：迪锐克斯F007电脑椅（2013年12月上旬刊“新品初评”）

对于游戏迷来说，要想更好的畅游于虚拟空间，一款好的座椅必不可少，电竞椅便是其中较好的选择。迪锐克斯（DXRACER）是国内电竞椅的先驱品牌，它率先将人体工学概念带入座椅，迪锐克斯座椅还拓展出了专业的人体工程学电脑配件，如：扶手托、显示器支架、脚踏、键盘托等，形成一个完整的体系，有上百款产品可供选择。其大部


■感应手柄



■3D摄像头



■长时间使用电脑的用户千万不要小看了好座驾的重要性



■FD08是一款中端电竞椅

分产品都具备全套调节系统，从座椅升降，扶手升降，座椅前后仰，到静音可锁定滑轮和逍遥功能一应俱全。

迪锐克斯FD08游戏座椅具备以下特色：高直靠背弥补了目前绝大部分电脑椅低靠背，头部及颈部无法倚靠休息的问题，同时还保持您臀部和腰部的直角坐姿，满足了医学界公认的三个直角坐姿中第一个重要的直角；具备180度调角器，可以将靠背调整到任何感觉舒适的角度供你休息，甚至可以放到近180度，供你平躺着小憩、午休以及酣眠，尤其适合长时间电脑办公或游戏一族；具备可调式扶手，可将扶手调整到合适高度，使得用户长时间操作键盘鼠标的肘关节呈90度，满足了医学界公认的第二个直角，有效避免你肩膀和手腕因长时间疲劳而导致溜肩及驼背；具备五星铁脚，可随意移动、安全结实、富有金属质感和现代气息，轮子采用PU包边不会划伤你的地板，为“移动办公室”带来了极大方便。具备高度升降功能，可以根据办公桌或电脑桌的高度，将座椅调整到你最舒适的高度。

作为专用的电竞电脑椅，FD08不仅舒适，而且可保护用户的健康，值得电竞玩家和资深游戏迷关注。

游戏新形态

游戏正进入多形态时代，以体感游戏、虚拟现实游戏、云游戏为代表的新形态游戏正成为近年来用户关注的焦点。

体感游戏顾名思义就是一种通过肢体动作变化来进行操作的新型电子游戏，它突破以往单纯以手柄、键盘、鼠标等输入的游戏操作方式，开拓产品包含Wii，PlayStation Move，微软Kinect等。国内较成熟的平台包含我们正文中已介绍产品的爱动体感运动机以及由广州代代星推出的类似游戏产品等。代代星公司的发展过程非常典型，它与康佳、海信、长虹、创维、湖南广电等电视、机顶盒巨头合作进行推广，是中国最具潜质的嵌入式平台技术研发的高科技企业之一，而且也推出了自有品牌产品，如代代星“健康派”体感平板电脑。“健康派”体感平板电脑结合3D高清体感游戏功能，让平板电脑拥有以前只能在国外高端游戏机才能享受到的3D高清体感游戏，成为全球首创的3D高清体感平板电脑，将这一操控方式引入到前途更广阔的移动设备中。

目前一些主流的智能电视厂商也开始集成体感操控和游戏功能，例如外资的三星的55F系列电视，国内的海信、长虹、海尔、TCL、康佳、创维、联想等厂商的智能电视都具备类似的功能，这类产品采用手势识别引擎及实时图像运算处理实现了手势操控，例如挥手实现翻页，握紧拳头实现抓取，还支持语音助手，无论是调整音量、转换频道，还是调节菜单、翻页或快进，都可以进行进行语音操控。它们内置的体感识别能够无需外设直接在电视上玩一些体感游戏，娱乐健身两不误。代表产品如海信电视

的“运动大本营”功能，支持“3D体感游戏”，可360度全方位感应，RF精确定位，让用户体验到的不仅仅是游戏，还有更多视觉上的享受。而且海信体感游戏采用高清游戏内容，画面逼真，运动不伤眼。

在技术上，体感游戏及技术已成为前沿厂商关注的焦点。例如英特尔新推出的RealSense 3D解决方案便是这样的技术，该方案让设备通过精确识别动作、手势、面部特征等来实现感知计算。基于这一技术的世界上最小3D摄像头，模块比两个硬币摞起来还薄，配有深度传感器和全1080p彩色镜头，能够精确识别手势动作、面部特征、前景和背景，甚至进而让设备理解人的动作和情感。除了硬件外，英特尔还可提供驱动及软件等全套开发工具，开发者可以自由开发应用。

在提高精准度的同时，RealSense 3D解决方案减少了对CPU的依赖，可内置于PC、超极本、变形设备、平板电脑、大屏手机等诸多设备中，在2014及未来有可能让体感游戏应用更普及。目前RealSense 3D摄像头已经集成进戴尔、联想、华硕、惠普、Acer等厂商未来的产品中，最早将于2014年下半年正式面试。

当然近期另一种体感操控方式——触控操作，也是PC游戏的新方向，Windows 8与触控屏的配合使传统PC游戏有了新玩法，也让很多流行的手机平板游戏可以在PC上得到更精准的重现。其实对PC来说，触控操作除了更直接外，还有一个额外的好处，那就是脱离键鼠后，更容易实现多人操控，例如联想A系列一体机（2013年7月上旬刊“特别策划”）、索尼TAP20一体机（2013年1月上旬刊“新品初评”）以及三星与微软一直致力打造的电子桌面，都非常适合家人围坐使用，共享游戏的欢乐。

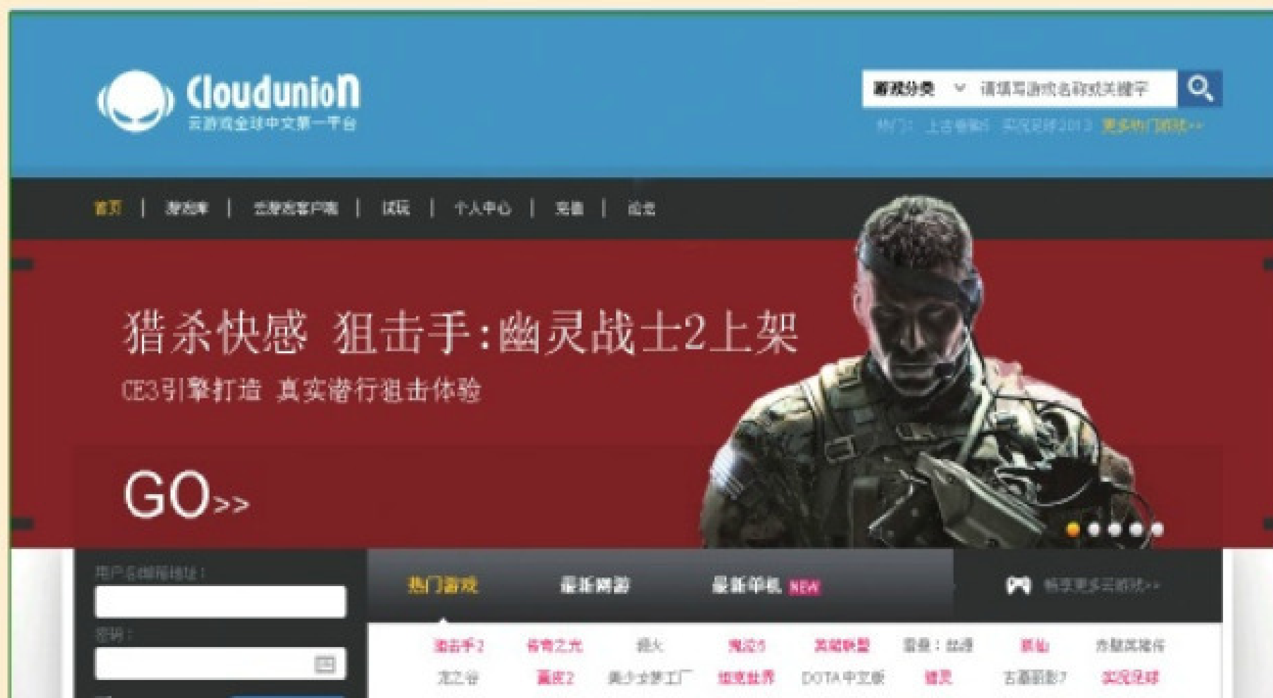
缺乏杀手级应用的谷歌眼镜、Oculus Rift头戴式显示器则将目标扫向另一种体感游戏“虚拟现实游戏”。Oculus Rift本身便是一款为电子游戏设计的头戴式显示器，它能提供虚拟现实体验，戴上后，几乎没有“屏幕”这个概念，你看到的是整个世界，你就在这个世界中，它能对包括“半条命2”“军团要塞2”“模拟外科医生2013”等20余款已发售游戏提供支持，数十款开发中的游戏也宣布对其支持。新版本的Oculus Rift“已经基本上解决了延迟问题”。很多公司都看见了这方面的商机，爱普生、SONY、Valve、CastAR等公司也推出了类似的产品。

继电子版和网络发售之后，完全网络化，不需要客户端的云游戏也已从概念走向现实，悄然潜入我们的生活中，例如大家在玩手机时会发现一些大型游戏无需下载安装也能直接玩，这就是即点、即用、即玩的云游戏。云游戏是以云计算为基础的游戏方式，在云游戏的运行模式下，所有游戏都在服务器端运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。在客户端，用户的游戏设备不需要任何高端处理器、显卡和庞大的存储空间，只需要基本的视频解压能力即可。

中国已成为全球民用前沿技术应用的桥头堡和方向标，云游戏的应用亦全球领先，涌现出一批前沿企业及



■体感游戏开始向轻量级产品集成普及



■云游戏支持的游戏越来越广泛



■谷歌眼镜目标之一是尝试与虚拟现实游戏结合



■可以完全“躺平”的联想A520，多点触控方式更适合多人同时互动

实用化平台，例如云联科技（www.yxyun.com）云游戏平台。经过多年的研发，目前云联科技已获得多项云游戏相关的技术专利，并凭借核心技术优势获得多家风险投资公司的资本投资。云联科技作为国内领先的游戏云计算解决方案提供商已经开始正式运营，目前它主要向全国PC用户提供游戏服务，已和国内最大IPTV运营商之一的浙江华数实现独家战略合作，同时与黑龙江联通、湖南电信等运营商也已经达成战略合作。

北京永新视博的“云游戏”涵盖面更广，作为一家“视频云”计算方案与服务提供商，它旨在推动云计算在视频领域的应用，为有线数字电视、IPTV、OTT等领域提供阶梯式演进方案，这让它的产品能更好更快的涵盖智能电视、智能手机、PC、PAD等多种媒体终端，并实现“一云多屏”、开展多屏互动业务。云游戏其实只是视博云服务平台上的一个组成部分而已，另外还有云教育、云体感、云健康、云音乐等应用服务。“1+云游戏”为视博云科技的自主云游戏运营品牌，可为用户提供大屏、高清、Anytime&Anywhere（任何时间、任何地点）的游戏体验。

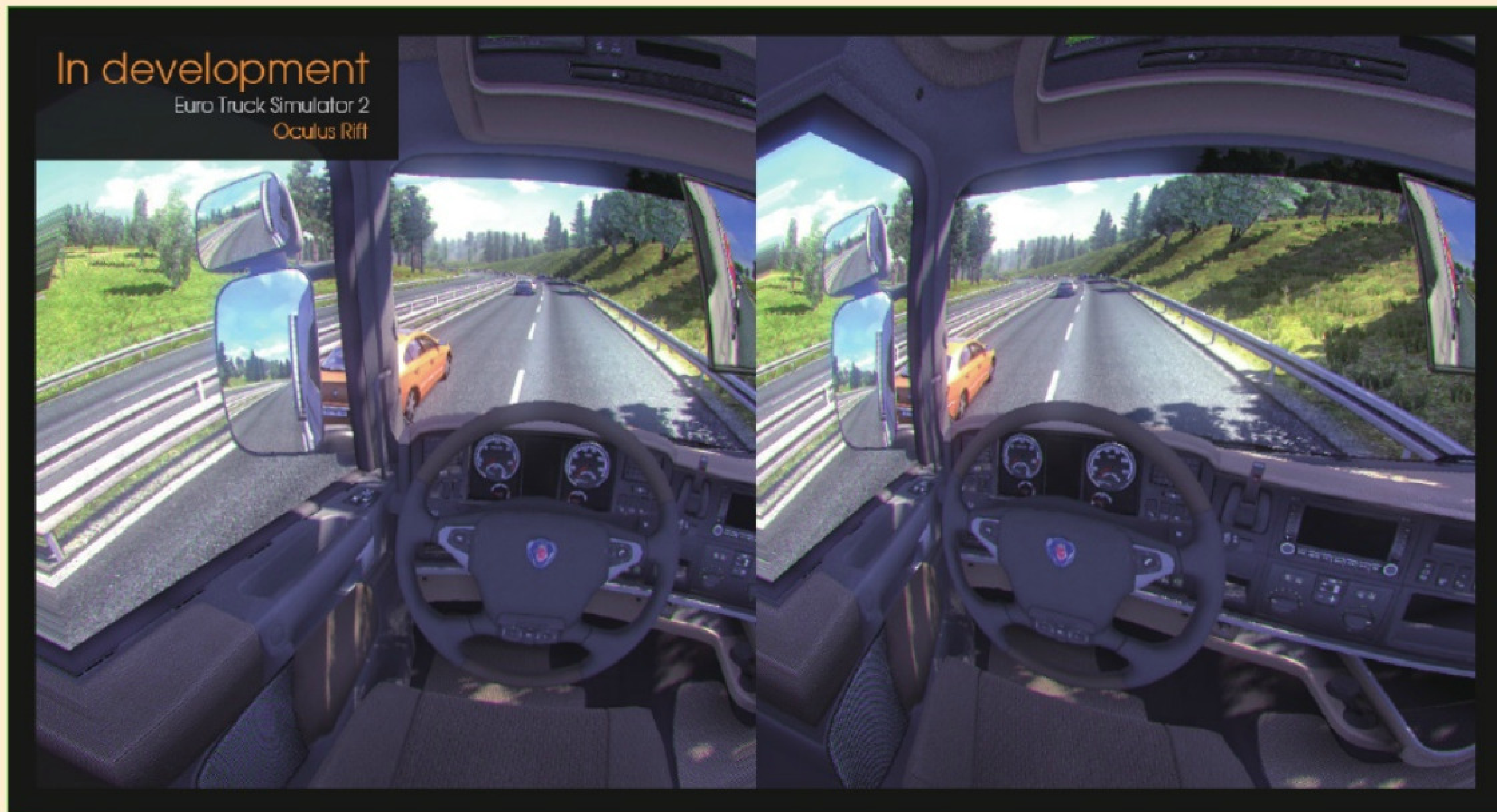


■云游戏服务是永新视博等传统硬件、服务商转向游戏娱乐市场的契机

视博云公司最近推出的“宅动”结合了云游戏和体感游戏，操作简便，能够做到即用即玩。“宅动”游戏拥有720p分辨率，适合目前已经普及的高分辨率平板电视。视博云服务平台上的其他游戏服务还有很多，其中甚至包括一些3D大型游戏，其中相当部分可直接通过智能机顶盒使用，用户无需为购置专用的游戏机设备而烦恼，只需打开家中的高清机顶盒或智能电视就可立即体验，这无疑大大降低了用户的游戏成本。电视的大屏幕使游戏画面得到更加完美的呈现，在我们之前的实用中可以看出，在目前的宽带环境下，云游戏的运行也相当流畅，可获得较佳的游戏体验。目前视博云已经和江苏、广东、上海、福建等近二十个省市的运营商达成合作，覆盖用户达千万级，并且还在快速向全国拓展。

附言：在本期即将截稿的时候，我们又一次获得了游戏主机行货的相关消息，随着上海自贸区内某些政策的修改，它很可能成为新一代游戏主机PS4和Xbox One、NVIDIA Shiled、Stream Box等游戏，以及相关游戏软件进入大陆市场的跳板，也许明年我们再次为大家的春节推荐娱乐项目时，各种游戏主机及相关外设、软件、服务会成为其中的亮点呢。

另外，近期桌游市场也有重新回归简单游戏的趋势，相信很多朋友如果能拿出强手棋一类的桌面游戏，一定会让少年时代也玩过这款游戏的家长非常惊喜的，而在本期的“桌面游戏”栏目中，则有一些适合春节聚会的新桌游介绍，这里也不再赘述了。



■Oculus Rift头戴显示器具有两个目镜，每个目镜的分辨率为640×800，双眼的视觉合并之后拥有1280×800的3D分辨率

新春个性影音大享
丽音魅影



春节期间也是各种精彩晚会、影视作品登场或重播的高峰时段，欣赏出色的影音作品当然也是很重要的娱乐项目。

■四川 土八哥

○小小影音间

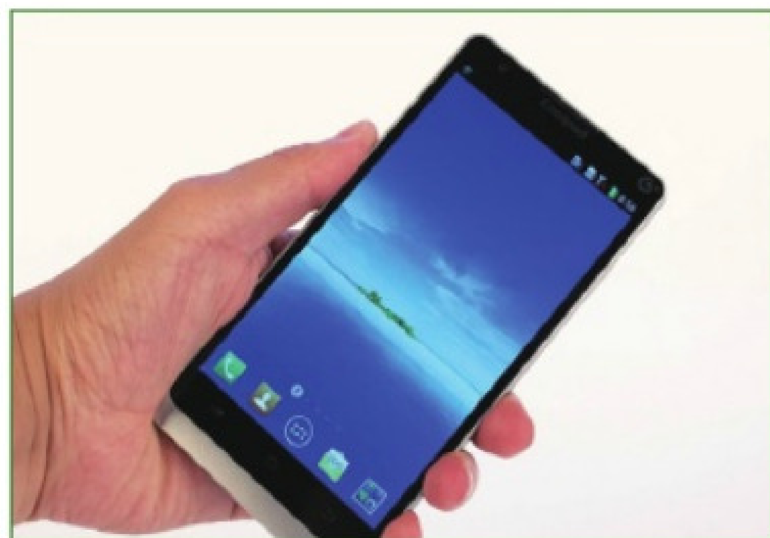
欣赏电影的方式早已从单纯的电影院覆盖到了各种媒体设备上，而随着技术的不断进步，这些新媒体设备也变得越来越好，成为真正的“全媒体”娱乐设备，无论对文字、图形、图像、动画、声音和视频等各种媒体都能实现更及时、更多角度、更多听觉和视觉满足的媒体体验。

●对千元以上说NO——酷派8720Q手机

参考价格：699元

智能手机已成最重要的移动媒体设备，而且没有之一。799元级别的红米、荣耀3C的推出，让主流智能手机在2013年全面步入百元级时代。而随着2014年更多此类性价比机型的推出，可以预料的是智能手机将全面步入大屏多核平民化时代。799元只是开始，在2014年将有更多699元甚至599元的四核高清屏5英寸及更高配置的智能手机面世，智能手机将在2014年步入血拼时代，低价不低质的国产手机会对三星苹果等国际大厂产品的市场份额产生巨大冲击。

酷派8720Q手机就是其中一款排头兵，它是针对酷派8720所推出的升级四核版，从双核LC1811平台换至Marvell的四核A7处理器PXA1088，有接近50%的性能提升。除此之外，8.9毫米超薄机身，1GB RAM+4GB ROM，金属拉丝工艺，5英寸720p的IPS/OGS贴合屏幕配置，硬朗的外观作风都没有改变。外形时尚，做工工艺已可媲美2000元左右的三星机型，值得学生用户、家庭用户作为换代手机或备机选用，其出色的屏幕和不错的性能都非常适合影音播放。



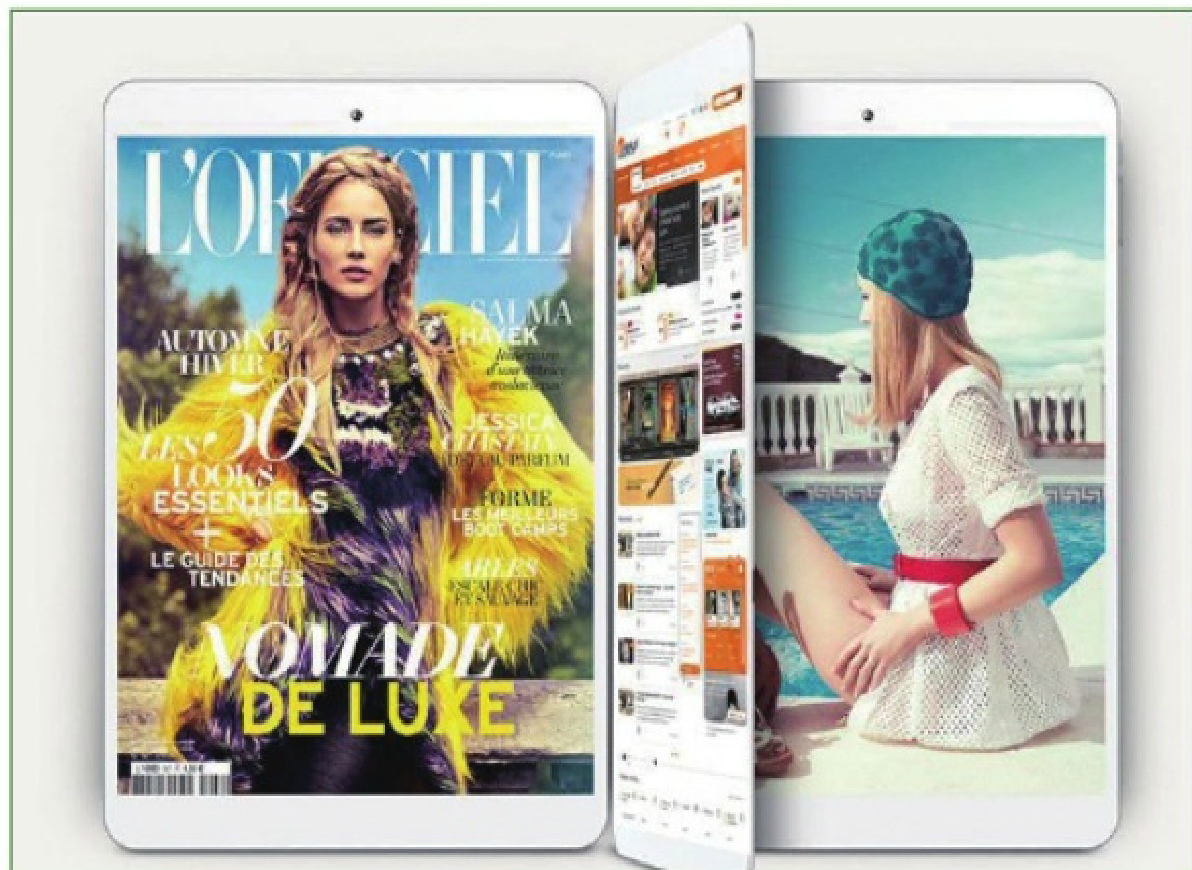
■酷派8720Q的外观工艺水准很好

●无线高清代表作——台电P89 mini 7.9英寸平板

参考价格：869元

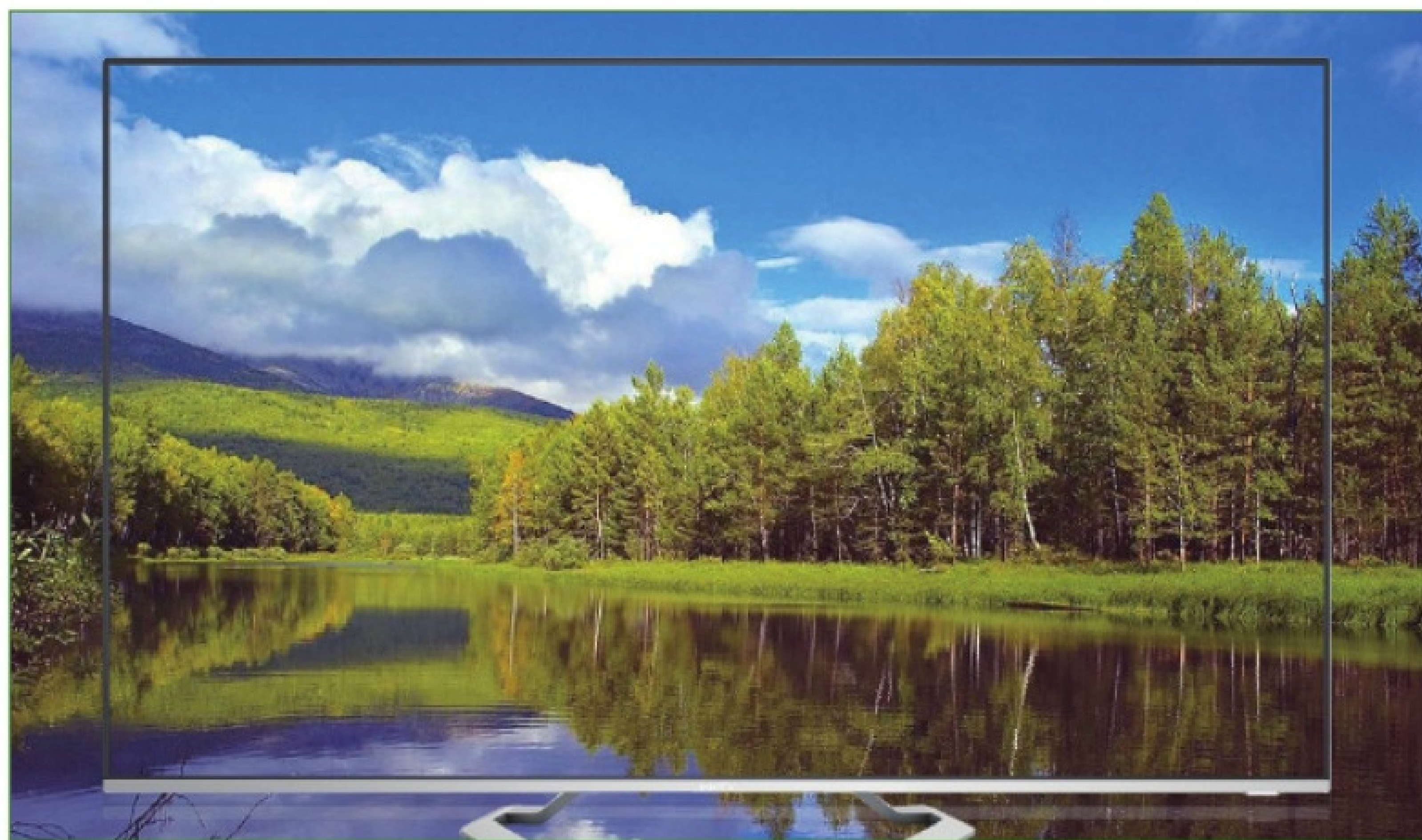
台电P89 mini是一款特色鲜明的产品。首先，它搭载了英特尔Z2580双核心处理器，芯片主频高达2.0GHz，集成了IT PowerVR SGX544MP2图形处理芯片，X86架构支持HT超线程技术，1GB RAM/16GB ROM，安兔兔跑分成绩超30000，比很多四核平板跑分都高，可为用户提供足够性能保证。

其次，它支持WiDi（Wireless Display，全称为无线高清技术），该技术可以使台电P89 mini无需连线即可将



■台电P89 mini够薄够劲，接近完美


■2xxx元的50英寸智能电视将成为2014年国内市场的主流选择


■客厅神器康佳LED55K60U KKTV

视频投影到电视或投影上。普通平板一般使用的是WiFi Display无线技术，而WiFi Display在应用中易出现同步延时、卡顿和兼容性差（比如一些程序不能无线同屏）的问题。与WiFi Display相比，WiDi不但传输速度更快，有效范围更大，兼容性也更好。

其三，台电P89 mini采用金属一体机身设计，超窄边框轻薄便携。视频播放能力十分强悍，不同格式的1080P高清视频均能流畅播放，无论是调整进度还是切换视频都不会出现卡顿的现象。配备了4600mAh大容量电池，续航能力出色，号称可待机60天。

●无智能不电视——乐视S50 50英寸超级电视

参考价格：2999元（含490元收视费）

平板电视,特别是39英寸及以上级别的大中尺寸平板电视已开始全面智能化，让平板电视不再仅是一台电视，也正变身成为一台大屏幕电脑。乐视S50 50英寸超级电视是其中性价比不错的产品，传统电视机时代，电视仅仅是一个可以接受公共电视信号的播出平台，用户接收的信息都是“被动式”的，电视台放什么，用户就看什么，用户单向收看电视节目，节目内容和时间都是固定的，而智能电视则是致力于打造多媒体智能显示终端，让电视成为一个可以自由、开放、共享的节目信息定制平台，通过这一平台用户可以定制个人视频并实现互动交流。不仅可以收看更清晰的电视节目，还可以播放数码相机、移动硬盘等数码设备里的图片、音乐、电影，或者玩游戏聊天。

乐视S50配备原装LG 50英寸液晶显示屏，1920×1080全高清分辨率，内置MstarMACE-PRO视频处理器，显像清晰饱满，更有Dolby5.1、DTS2.0、SRS立体声环绕技术。它采用Mali架构400MHz双核GPU，可快速载入游戏，同时操控、响应灵敏。不仅能免费收看有线电视、华数TV、节目、综艺等，更有乐视网TV版100 000多集电视剧，5000多部电影，1000多部1080P电影、3D电影可看。

●4K普及作——康佳LED55K60U KKTV 55英寸电视

参考价格：5999元

中国人好“大面子”，这让中国不仅成为全球最大的智能手机、智能电视市场，而且是目前55英寸以上大尺寸电视增速最快的市场，也是目前份额最大的4K电视市场。康佳LED55K60U KKTV 55英寸电视就是其中4K超高清Android3D电视的代表作，性价比极佳。KKTV是康佳集团2013年9月全新推出的康佳彩电线上品牌，KKTV电视产品只在康佳自建电商平台KKTVMALL和第三方电商平台做线上销售，5999元的售价吹响了4K显示屏普及的号角。

康佳KKTV采用了无边设计，在边框四周打造了金属包边，黑色边框与金属包边相搭配尽显高档大气。同时其整体机身也采用了超薄设计，具备更强的空间感。它采用U钛底座，灵感来源雨歼-20隐形战斗机，沉稳大气。KKTV电视采用3840×2160（4K×2K）超高清UD屏，清晰度（像素数）是全高清的4倍，高清的8倍。它搭载强劲的8核芯片（4核CPU+4核GPU渲染），标配Android4.2操作系统，支持家庭云控

4K时代来临

在新的视频标准下，中国厂商又一次成为高端产品平民化的推动者，4K超高清产品在2014年实现普及化平民化应用不再是镜中花，全球面板的主要厂商LGD，三星，华星光电与京东方都在不断地提升产能并降低4K面板价格以提升竞争力。今年4K各方面的应用也趋向成熟，2014年巴西世界杯和索契冬奥会都会以4K分辨率转播，Netflix和索尼的Video Unlimited服务也开始提供4K内容，网上已经有了很多4K测试样片供下载，韩国政府批准4K在今年推广，已建有5个超清测试频道。为迎接4K时代到来，视频内容服务商的很多电影、电视剧已经开始用4K技术进行拍摄，另外具备3840×2160分辨率拍摄能力的个人设备越来越多，连三星Galaxy Note3这样的个人移动设备也开始支持4K视频的拍摄。

图像处理能力方面，4K迅锐图像处理引擎PRO可将各式高清内容提升至4K级别的精美画面，即便是1080P甚至更低的输入信号，经过4K超解像处理后也能达到更加精细的效果。以H.265或VP9编码技术为代表的高清压缩技术走向成熟，使4K在线视频加载速度提升，达到更好的传输显示效果及音质，如相比原有的AVC H.264技术，H.265编码技术在传输相同质量的内容时可节省一半的带宽，让主流CPU/GPU都能处理4K视频。HDMI 2.0、MHL 3.0、DP 2.0等主流视频接口也全面支持4K视频传输。



■白驹过隙，不知不觉就进入了UD超高清年代

制、摩奇游戏、黄冈助学等应用，还可将丰富的互联网内容转移到液晶电视机上浏览、交互，打破了电脑小屏幕的局限。KKTV采用渐进式独立音响系统，能够实现准影院级音质享受。支持多屏互动、云智控技术以及扩展应用。

●“盒子”文化——创维i71超清盒子

参考价格：299元

智能电视和“盒子”是两个显然不同但又速途同归的产品，前者可以算是一次到位的解决方案，后者则针对已经拥有普通电视的用户，普通电视通过这样一个简单的“盒子”便能实现以前的HTPC功能，让普通电视或显示器变成一台智能电视。小米盒子、华为秘盒、智开、小技PTV、WiPlug、天猫魔盒、乐视盒子、无线视界等等都是其中的代表产品。

本例介绍的创维i71盒子采用Android 4.2.2操作系统，Cortex A9双核1.5GHz处理器，拥有1GB内存，8GB闪存，视频播放快速流畅。有USB 2.0、RJ45、HDMI等常见接口，盒子的连接十分简单，只要接上电源，再用HDMI线将盒子与电视相接，就大功告成。打开设置中的网络设置，可以轻松接入WiFi和有线宽带。创维提供的服务网站设有1080p高清专区和3D专区，高清专区共有片源5600部以上，3D专区视频则支持红蓝3D、上下3D、左右3D三种3D格式。用户还可以在应用商店中，免费下载各种互动内容或智能应用。

此外，创维i71盒子还号称是最“色”的盒子，它共有七种时尚的色彩：橙色、绿色、蓝色、紫色、银色、钛黑，当然也少不了时下最有话题感的土豪金。用户可以根据自己的家居环境，自由搭配色彩，使盒子不仅可以成为一种功用，还能成为一件新潮的装饰。

●千兆无线在招手——TP-LINK TL-WDR7500 1750M 11AC双频路由器

参考价格：499元

相似产品：网件3400（2013年10月上旬刊“新品初评”）

随着大量智能手机和平板电脑涌入家庭无线网络中，各种家用设备的网络应用不断扩展，特别是视频清晰度的不断提升，使得人们对家用无线网络的速度和稳定性都有了更高的要求，新的WiFi标准IEEE 802.11ac应运而生，它最大的特色在于能够提供超过1Gb每秒的传输速度，和现在主流有线网络的传输速率相当，可承担更复杂也更繁重的网络任务。要想组建千兆无线网，光有手机平板当然还不行，千兆无线路由器必不可少，TL-WDR7500就是目前最新的此类代表产品。

TL-WDR7500支持2.4GHz、5GHz双频同时工作，通过提升频宽，提高频率调制效率，无线速率最高可达1300Mbps，让高清（1080P）电影播放、在线视频、3D游戏等应用更加流


■创维i71小盒子大娱乐


■三头六臂的千兆无线路由器TL-WDR7500

畅。它外置3根5dBi 2.4GHz单频天线和3根5dBi 5GHz单频天线，通过更为科学的整体布局，在有限的壳体空间内，使同频天线之间获得更大的隔离度，有效降低同频干扰获得更优异的传输性能。同时，通过精密和专业的天线内部结构设计，外置天线可获得更高的天线增益，相比内置天线产品无线信号更强。TL-WDR7500提供2个多功能USB接口，支持存储共享、打印服务器、FTP服务器及多媒体服务器等众多功能，轻松分享，轻松打印。

TL-WDR7500提供1个千兆WAN口和4个千兆LAN口，比百兆端口传输速度明显提升，满足内网大文件高速传输需求，也适合未来更高速的宽带接入。它内嵌NAT硬件转发技术，使WAN-LAN之间的转发速度可达数百兆，满足专业用户高速转发需求。

●“另一种盒子”——TP-Link TPmini大眼睛系列智能路由器

参考价格：299元

智能路由器也是目前的热点产品，它把无线路由器、电视盒子、Android系统打包做在了一起，相比于普通路由器，它更像个人电脑，具有独立的操作系统，可以由用户自行安装各种应用，真正做到网络和设备的智能化管理。具备代表性的产品包含小米路由、极路由、果壳路由、如意云路由、华为MEMO智能路由器等，其报价或预售价格多在99～199元，但一般需要预约“抢购”才行。



■TP-Link TPmini的外形更偏向于电视盒子而非路由器

我们这里介绍的TP-Link TPmini大眼睛系列智能路由器虽然价格稍贵，但货源充足。它采用Android 4.1系统，Cortex-A9双核1.6GHz CPU，4核Mali-400MP图形处理器，标配1GB RAM/4GB ROM，带有Micro SD插槽和USB接口；支持1080P高清影音全格式解码和无损数字输出。

TP-Link TPmini支持DLNA等多种视频传输控制协议，通过它可以访问到家庭同一局域网内所有电脑、手机、Pad等设备上的共享文件，并可将电脑、Pad、手机上的视频、照片等轻松推送到电视上来多屏同步播放。它支持BT、迅雷、FTP等多种下载协议，可轻松下载电影到TPmini内置的内存空间或者外接Micro SD卡、U盘、移动硬盘等存储空间中。

其内置浏览器支持HTML5，可在线观看直播和录播电视节目。同时它还内置优酷、乐视、爱奇艺、PPS、腾讯等在线视频客户端，用户可观看各大视频网站在线电影，也可观看本地移动硬盘里的视频。浏览器还为用户提供Google、百度、淘宝网、京东商城等常用图形化网站入口，网络信息查询一触即达，也可轻松购物。

TP-Link TPmini的最佳位置是在电视机上方，它前置200万像素摄像头，高降噪麦克风可支持5米范围内清晰的语音输入，完美支持QQ、Skype等主流视频聊天应用，用户无需佩戴耳机麦克风，就能享受与亲朋好友大屏幕视频聊天的乐趣。

●迅雷下载机——铁威马F2-NAS2网络存储器

参考价格：999元

类似产品：威联通TS-220（2013年9月上旬刊“新品初评”）

铁威马F2-NAS2网络存储器采用银白色磨砂外观，专为SOHO族及中小企业全新设计，采用Marvell 6282 1.6GHz处理器，标配512MB DDR3内存，支持两块SATA硬盘（最大容量达8TB），是一款具备高级RAID设定及热插换功能等多功能的磁盘阵列存储系统。

每一台铁威马NAS皆内置UPnP多媒体服务器，可作为家中的多媒体串流服务器，高清播放器，网络电视、PS3、Xbox360等支持UPnP/DLNA的设备，都可直接浏览及播放储存于NAS上的照片、音乐及影片，给用户一种不同以往的影音欣赏新体验。

铁威马F2-NAS2标配1个千兆网络接口、1个USB 2.0接口、1个eSATA接口，支持USB和eSATA外置设备备份，可通过多种磁盘阵列RAID确保数据的高安全性或高性能。另外用户还可将数据远程备份到另一台铁威马NAS产品里面，或由Rsync远程备份数据到支持Rsync的服务器，并且支持苹果Mac电脑的时光回溯器功能备份数据。

F2-NAS2最突出的能力就是专业的迅雷下载功能，它内嵌和迅雷一起合作开发的专业的远程下载客户端：支持http任务、BT任务、eMule和磁力链等下载形式；可通过PC界面或手机端直接远程添加删除下载任务，方便地进行远程管理；支持多任务下载管理界



■大容量网络存储器是数码影音间的必备，铁威马F2-NAS2相当实用



■2013年度大剧《咱们结婚吧》被优酷土豆集团买下独家网络版权，但被盗播严重

面，支持24小时脱机下载。相较于PC，F2NAS-2的功耗更低，只有22瓦。

○永不落幕的内容战——内容提供商的挑战与机遇

在无线宽带和智能移动设备的时代，视频全面占领网络的趋势已不可避免，这让原本依靠电视传播的内容越来越多出现在网络上，而网络上的内容现在又成为电视播放资源和节目信息的重要来源。

版权内容是目前困扰视频行业做大做强的"天花板"，内容也是困扰各种智能平台在吸引力上更进一步的拦路石。一方面是用户不愿为此花一分钱而又抱怨片首广告越来越长，一方面是全球不断加大对盗版内容的打击力度，这让很多内容网站或平台都感到了危机。

2013年年底，国家版权局联合国家互联网信息办公室、工业和信息化部、公安部公布了2013年打击网络侵权盗版专项治理"剑网行动"工作成果，通报国家版权局直接查办的百度、快播侵权案等十大较为典型、社会影响力较大的案件。国家版权局表示，调查表明，百度公司和快播公司通过其运营的播放器软件，向公众提供定向搜索、定向链接服务、直接定向搜索、链接到大量盗版网站，具有一定主观过错，已构成侵权信息网络传播权，且同时损害公共利益，并于2013年12月27日分别对百度公司和快播公司做出责令停止侵权行动，罚款人民币25万元的行政处罚。

尽管看似处罚不重，但让百度、快播等公司切实感受到了危机，视频内容的免费时代正渐行渐远。百度影音为此正式宣布最新产品策略，"自2013年10月以来，百度影音已启动全面转型，致力于打造原创正版内容的娱乐平台，上线VIP正版电影、百度游戏等多个正版内容频道，未来还将集成视频互动等原创内容服务。"此举意味着百度影音将从一款开放、免费的视频播放软件工具转型为主打原创内容和互动的娱乐平台，致力于让用户可在百度影音上一站式享受的正版影视、游戏、音乐等数字娱乐平台服务。而对于盗版盗链盗播等问题，百度影音相关负责人表示："P2P技术被盗版者利用并不是我们想看到的结果，这不仅损害了百度影音的品牌形象，而且与我们的发展方向相悖。所以我们经过慎重的考虑，决定暂停百度影音的P2P技术服务，并已经开始进行产品转型，未来希望可以和业界共同努力建立一个健康的网络视频生态环境。"

得内容者得天下，百度等公司的转型提升了网络内容争夺战的烈度，特别是对优质资源的争夺越来越激烈。腾讯视频购买《中国好声音》2014年的网络版权花了2.5亿；爱奇艺购买《爸爸去哪儿》《快乐大本营》《天天向上》《百变大咖秀》《我们约会吧》5档综艺节目网络独播版权花了2亿；PPTV聚力以约2亿元获得包括《非诚勿扰》等在内的江苏卫视旗下所有节目两年独播权；乐视网以过亿价格买下2014年《我是歌手》第二季独家版权……

在高价抢剧的同时，和以往版权联合采购模式不同，各大视频网站今年更倾向于独家买断和独播策略，坚持独家播出、不分销、不换剧、不赠送的策略，颇有正式"亮剑"的意味。如爱奇艺已宣称，在2014年，爱奇艺将花更大的投资购买更优质的内容，并且好的内容也将不再分销，以便能不断强化爱奇艺内容优势，显示了不干趴下几家誓不罢休的决心，自2014年起《爸爸去哪儿》《康熙来了》《快乐大本营》《天天向上》等国内最热门综艺节目，《爱情公寓4》《老有所依》《爱闪亮》《虎刺红》《云中歌》《爱情回来了》《北平无战事》等数十部最受瞩目的国内一线卫视热门电视剧，以及《Running Man》《Star King》《我是歌手》《无限挑战》等十九档韩国最热门综艺节目，都将只能在爱奇艺、PPS双平台看到。高昂的版权费用虽然一直是视频网站的心头刺，但不具备烧钱实力的视频网站很可能会成为无以为继的率先倒下者。由此也不难预见，2014年打击盗版的力度还会加大。

此外，值得关注的是，为缓解内容成本压力，避免恶性竞争陷入争夺购买视频内容的陷阱，一些视频网站从2010年开始便开始关注自制内容建设，希望通过自制内容增强"造血"能力，如土豆、腾讯、乐视等等都推出有自制栏目版块内容，搜狐视频近期更是宣布，2014年针对自制内容的投入预计是1013年的2倍；自制内容将超越综艺，成为搜狐视频布局中仅次于电视剧的品类。其2014年自制内容无论在投资、阵容、品质、播放、营收、影响上，都将在网络平台赶超卫视，从而最终实现"大规模放量，高品质提升，强收视变现。"从而让自制内容成为搜狐视频首个实现盈利的内容产品线。其实较早行动的优酷等厂商，已经拥有了《万万想不到》等成熟的自有内容，获得了很大的影响力，这是否会成为拯救内容提供商的最佳方案？还需要我们继续观察。



■百度的转型预示着2014年无论是文字、音频、图片等内容方面的争夺战都会加剧



■自制内容成视频网站求生之道

新奇玩意儿大推荐
奇趣好礼



■北京 坏香橙

除了团聚、吃喝以及走亲访友之外，春节的另一大主题就是互赠礼物联络感情。只是千篇一律的点心与酒水总会让人感到新意不足，有没有让人眼前一亮的其他选择呢？

熟悉“网罗天下”的朋友想必都清楚，各种稀奇古怪的Geek向产品向来都是这个栏目的介绍重点。OK，既然如此，就让我们来看看今天又可以从这里找到哪些值得关注的新鲜玩意儿吧。说实话，这里介绍的有趣东东连笔者都心动不已，所以如果拿到手里实在舍不得送出，也不妨留下作为春节犒赏自己的“礼品”哦。

○化作实体的网络符号——“颜文字”印章

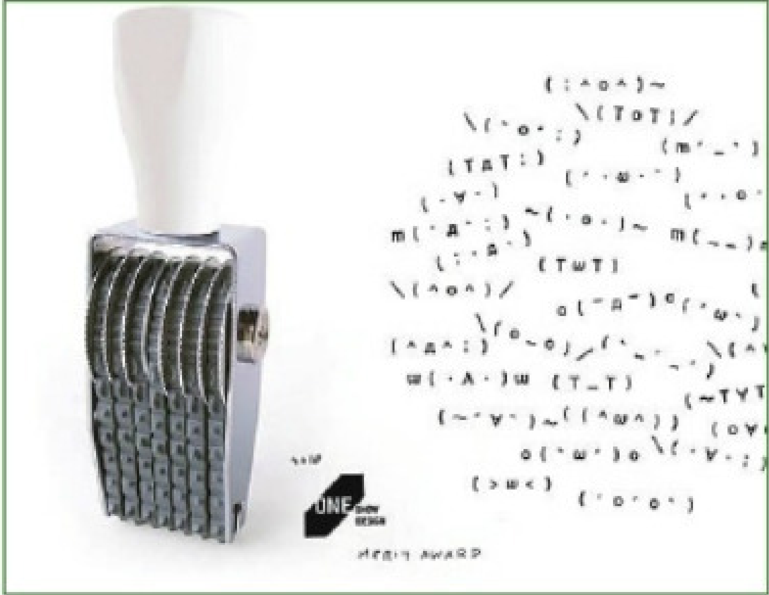
如果你和我一样，曾经在2005年对那部堪称“感动一代御宅族”的《电车男》日剧剧集留下过深刻的印象，那么以下这几项概念对你来说想必不会陌生：1.造型挫到不行，但桃花运旺盛无比的传统型秋叶原系御宅族男主角中野独人（日文意思是“网上的单身”）；2.外貌无可挑剔（以当时的标准来看）的女主角爱马仕小姐；3.剧中的虚拟论坛（原型为日本最大的匿名留言板2ch）管理员神乎其技的ASCⅡ码“颜文字”插图编绘技术。

OK，第一项与第二项属于艺术夸张渲染（虽然据称是真实事件改编），真实性与实际参考价值暂且不论，单从大众网民的角度来看，第三项要素相比之下倒是与我们关系更紧密，值得关注。尽管“颜文字”本质上是传统日式留言板的用户在BBS技术贫弱，网络能力不足时产生出的过渡解决方案，目前在大部分网络交流中都让位于图片甚至音视频，但在无数创造力旺盛且钻牛角尖本事出类拔萃的御宅族努力之下，原本简陋程度堪比简笔画的ASCⅡ码“颜文字”居然发展成了观赏性与影响力皆属上乘的日式网络文化符号——至于具体的影响范围，国内部分主流输入法内置的“字符画”和“符号表情”其实就有不少源自于此，数量众多的在线图片转ASCⅡ码工具更从侧面证明了这项流行艺术的观赏价值。总之，对于那些自诩资深网民的浏览者来说，以“ASCⅡ码图案”为主题的小礼品无疑是投其所好的最佳选择——这也就是“颜文字图章”（Kaoiro Stamp）真正的存在意义。

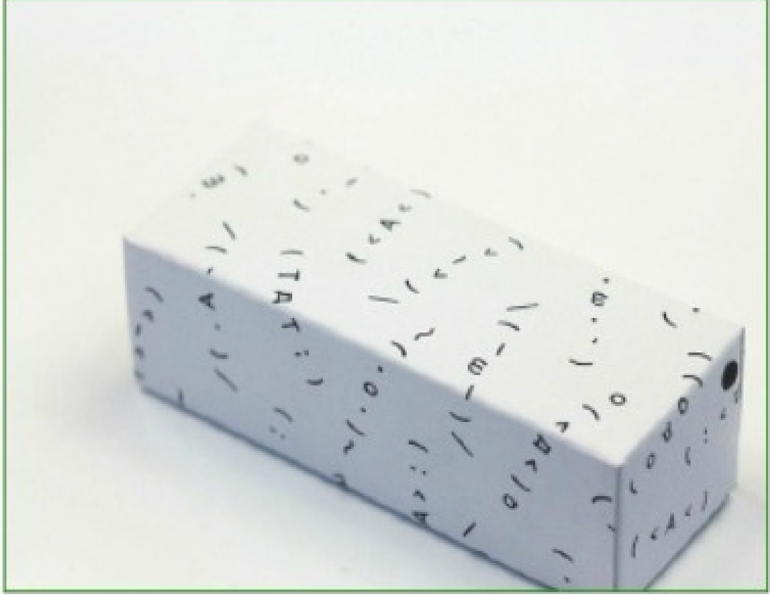
正如其名称所示，“颜文字”图章的基本结构有些类似于那种可以自定义盖印日期的滚筒式印章，通过旋转切换其上的7条橡胶带，我们可以很轻松地组合切换生成多达2000种以上的“颜文字”表情，给留言的随意贴添加几分独一无二的情致——也许会有朋友表示不解：既然媒介已经从IM平台转移到了纸面上，我们为什么不直接用手写来代替印章呢？没错，从某些角度来看，这位朋友的想法非常正确，不过这个答案唯一的缺陷就是忽略了“浪漫”这



■“颜文字”印章基本造型与会计常用的滚轮印章非常相似，实际原理也相差无几



■简单地调整组合，“颜文字”印章就能轻松地创造出独一无二的“颜文字”符号



■“颜文字”印章把特别的体贴，留给特别的她

项要素的价值——还记得“网罗天下”之前介绍的便签打印机“The Littele Printer”吗？想像一下，在那张幅面窄窄的热转印便签最下方盖上只有两个人能理解其中含义的ASCⅡ码字符印记，这份看似麻烦实则温馨十足的情调，岂不正是体现出了Kaoiro Stamp的存在价值吗？

名称：Kaoiro Stamp

价格：240元人民币左右

技术含量：★★☆☆☆

Geek指数：★★★☆☆

发售状态：已上市

购买链接：国内主流C2C电子购物平台上有售

适用人群：认同“互联网的价值不仅仅是盗版资源集散地以及网络游戏”理念的资深网民

——想要唤醒他心底的浪漫情怀吗？Kaoiro Stamp也许不会让你失望喔。

○ 全景摄影，易如反掌——Theta相机

根据我个人的不完全统计，在“网罗天下”过去介绍的内容当中，但凡是与“摄像”或者“相机”有关的主题，十有八九都会与“小清新”以及“LOMO”这些关键字脱离不了干系——这其中的原因并不难理解：通常而言，技术含量较高的内容并不见得适合在这个奇趣资讯主题的栏目当中进行介绍；倘若是单纯地想要赏前卫硬件的话，“新品初评”一类的栏目才是更好的选择。不过，虽说以往的惯例确实如此，但由于在这个新年当中Lomography系产品并没有什么引人瞩目的上等新品——2013年的圣诞限量版La Sardina着实没啥美感可言，外观造型比前一年的普罗旺斯主题系列明显下等了不少——因此，本期就由本人在此越俎代庖一回，向诸位推荐一款值得围观并考虑入手的高技术摄像器材吧。

众所周知，“将360°完整风景纳入一张照片当中”的全景摄影虽然实用程度值得商榷，但至少在气势与观赏性方面的价值还是值得肯定的。无论是专业的摄影爱好者，还是追求视觉效果的MTV导演，无数视觉艺术家都把这种成像技术当作钻研的重点，各种稀奇古怪的器材更是层出不穷——不过，对于绝大多数票友级别的普通摄影玩家来说，价格过于昂贵且操作复杂的产品明显不甚实用，那种能够轻松握在手中简单一按完成拍摄的设备才是我们的首选——正是在这种思路的影响之下，日本理光公司（Rioch）才会推出“Theta”这款简单实用的全景拍摄像机：从外观来看，“Theta”最显著的特点就是在机身的前后两侧各有一枚尺寸颇为可观的鱼眼镜头；将机身前方的镜头对准拍摄的焦点，轻轻按下中间位置上的快门按键，稍候片刻即可得到一张气场十足的360度球状摄影照片。尽管成像精度和专业器材相比还有差距，但至少在易用性方面“Theta”可谓优势十足——想在下次聚会中留下一张最难忘的合影吗？来试试“Theta”这款设备吧！

顺带一提，尽管“Theta”内置的4GB闪存乍看之下似乎完全不够用，算



■相关视频，请在WiFi环境下打开



■清新简洁的Theta相机，一定会让她一见倾心



■顺带一提，这才是Theta相机的正面喔



■即便两侧各有一枚鱼眼镜头，Theta相机却丝毫不显臃肿，值得点32个赞



■既然外观如此简约，Theta相机操作自然也不会复杂，完美！

得上是机能软肋，但通过WiFi共享，它可以将照片直接发送给智能设备（支持iOS与Android平台）的设计无疑有效填补了这块短板。倘若再与其他App结合使用的话，直接上传到SNS平台分享也是相当便捷呢。

名称：理光Theta

价格：44 800日元（约合2600人民币——咦，价格意外地不算太高呢）

技术含量：★★★★☆

Geek指数：★★☆☆☆

发售状态：已上市

购买链接：http://store.ricoh-imaging.co.jp/g/gS0175760/（官方），另外在国内代购网站与C2C平台上也能找到踪迹

适用人群：技术水平有限但追求新鲜体验的摄影爱好者，特别是女生

——想要给喜欢LOMO的她一份别样的惊喜吗？来试试Rioch Theta吧。

○欢呼吧，玩家们……的女朋友们！——可爱的大骨棒

你是否拥有一位沉迷于电脑游戏的男友？

你是否对他天天蹲在电脑前不愿意陪你逛街感到火大？

你是否无法忍受自己精心制作的料理无法吸引他的注意力？

倘若以上选项的回答皆为“是”，那么恭喜这位妹子，下面介绍的这款产品完全符合你的实用需求。

没错，尽管外观看上去简陋得难以置信，但“Carne Vale”确实是一款正式发售的商品——什么？你担心它是否符合卫生检疫标准？不必多虑，尽管乍看之下外形几乎与标准的胫骨毫无二致，但“Carne Vale”的实际制造材质确实是值得放心的无毒陶瓷。至于具体的使用方式，嗯，让我们先从标准方案开始——

1）.取适量面粉，水，酵母粉，鸡蛋，芝士外加黄油——具体分量以及比例请参考《烘焙手册》的入门章节；

2）.通过标准步骤制作出混合面团，然后把它包裹缠绕在“Carne Vale”的中央位置上；

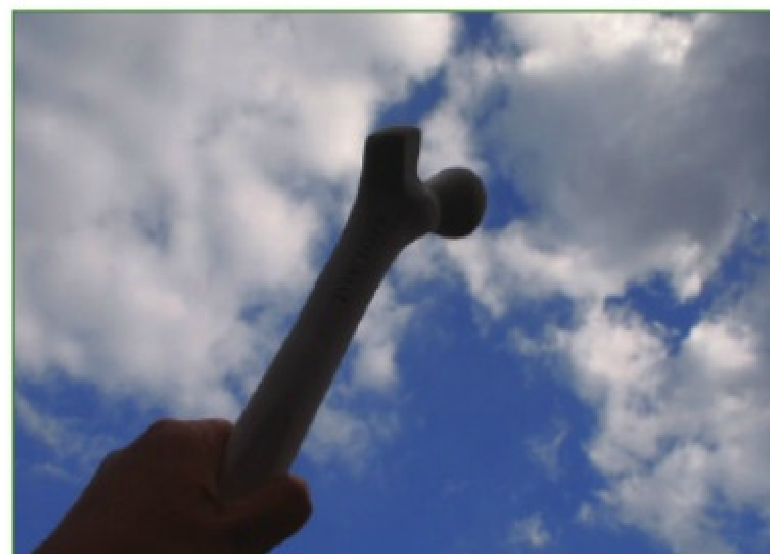
3）.继续耐心等待直到面团完成发酵，接下来将其放入烤箱进行烘烤——具体火候与时间请同样参考《烘焙手册》的入门章节；

4）.稍待片刻，将完成烘烤的成品取出（当心烫手），看看最终的成型效果，是不是有些眼熟？

没错，你也许在某些搞笑漫画当中曾经见过这种“中间插着一根大骨棒”的特大块烤肉，但考虑到实际的分量与骨头的形状长度，在现实生活中用肉块重现那种料理的难度着实不低……但如果换做面包的话就明显没那么困难了，从主厨与食客的视角来看皆是如此——事实上不仅如此，对于那些钟情经典游戏的老玩家来说，这道看上一眼就会让人食指大动胃口大开的美食包含的不仅仅是“源自漫画的桥段”这么单纯的含义：如果他是一位货真价实的资深游戏玩家，那么在内心深处此时此刻多半会响起一句“不许吃肉，否则关机”的警示（至于具体含义，诸位妹子不妨自己去问问看），这份保留在心底的情结势必会驱使他放下鼠标与手柄，双手接过你精心制作的这份料理大快朵颐——没



■朴实无华的标签吊牌，猛犸果然是古典派老饕的知心密友



■有没有连线到《2001太空漫游》里面的某个经典镜头？



■毋庸置疑，豪快地大口猛吃肯定是人类的梦想啦！



■标准照在此，是不是很眼熟？



■咬过一口之后，视觉效果的诱惑力似乎更进一筹……



■怎么样，不来一根吗？

错，尽管看上去貌不惊人，但“Carne Vale”的实际效果就是这么神奇！

根据官网的介绍，“Carne Vale”的制作人是一位名叫水口奈美的日本设计师，呃……从名字上来看似乎也能依稀推断出设计这款产品的根源动力。另外，倘若以上步骤对端坐在屏幕前的那位负心汉没啥实际效果的话，我们还可以试试B方案：

1）.吃掉裹在“Carne Vale”上的面包部分；

2）.拿起骨头形状的大棒，站在他的背后；

3）.打击乐时间到！

根据亚瑟·克拉克的《2001太空漫游》记载，胫骨大棒乃是标志着人类走向开化的关键工具；至于相同形状的“Carne Vale”是否会让沉迷于游戏的那一位幡然醒悟，呃，这大概就要看他的造化与觉悟了吧……

名称：Carne Vale

价格：5250日元（约合303元人民币）

技术含量：☆☆☆☆☆

Geek指数：★★★★☆

发售状态：已上市

购买链接：http://store.novelax.jp/?pid=67172781

适用人群：绝大多数骨灰游戏以及漫画爱好者

——美食外交还是武力谈判？你可以让他做出选择。

○来自金属心脏的澎湃旋律——属于纯爷们的音响玩具（外一则）

众所周知，如果要把“男人专属的浪漫”相关的产品列举成名单，那么由内燃引擎驱动的高速跑车肯定会位列前茅；除此之外，对于偏向感性的男同胞而言，一台声场效果出类拔萃的音响想必也会在他的心目中占据不可动摇的位置；而对于如今的年轻一代来说，造型尽显阴柔但依然不乏工业设计美感的i字头设备无疑也会在那份内心深处的礼品名单上位列前排——OK，综上所述，我们不难提取出3个值得参考的心仪礼品关键标签，那么接下来该怎么办？尝试逐一寻找包含以上关键字的器材设备，或者——干脆来试着检索看看是否存在代表“交集”含义的新奇产品？

你没猜错，尽管听上去有些不可思议，但能够同时满足“引擎”“音响”以及“iPhone”关键字检索的产品确实是存在的，那就是Hammacher Schlemmer公司在不久前推出的“The F1 Speaker Dock”。从名称的前缀就不难看出，这款产品想必会与F1赛车脱离不了干系——没错，这款产品的主体结构正是由F1赛车的引擎改造而成的，具体包含发动机型号如下：1978年的Cosworth DFV引擎、2006年的雷诺RS26引擎以及2007年的法拉利056引擎，无论是经典赛车发动机的爱好者还是想要与新款引擎展开近距离接触的发烧友都可以适得其所，可谓是皆大欢喜。除此之外，敏锐的朋友想必也会从这款商品的名称后缀上认识到它的真实设计定位——没错，那就是i字头设备的扩展底座。尽管看上去着实有些难以置信，但这款音响设备的数据媒介确实不是传统的CD或者黑胶唱片，要想领略它的播放效果，我们唯一需要做的就是掏出iPhone插进位于底盘上的插槽当中。把高技术含量的精工制造产物与前卫的流行3C设备天衣无缝地结合在一起，这或许就是“The F1 Speaker Dock”的魅力所在吧。

除了价格实在有点让人咋舌之外，



■“蝌蚪蓝牙音箱”多么令人浮想联翩的造型



■虽然不能真正下水游泳，但简单地防个水还是毫无压力的



■偶尔也可以小清新一下喔



■单车伴侣，结伴上路



■“The F1 Speaker Dock”标准工作状态如上……为何依稀会有些违和感？



■多么赏心悦目的流线型轮廓——此时此刻“状似CG”无疑算得上是一句褒奖



■小尾巴既可以做支架挂钩，也可以缠绕收起来喔

“The F1 Speaker Dock”无疑是一款堪称完美的新年好礼——不过，倘若你真的囊中羞涩也无妨，替代方案理所当然是存在的，且来看：

呃，这是啥玩意儿？“蝌蚪蓝牙音箱”（BOOM SWIMMER Speaker）？来来来，让咱们换个角度仔细看看……嗯，不出所料，那条形似“尾巴”的附属结构压根就不会摆动，“SWIMMER”仅仅是个噱头而已——不过，我们依然可以利用这条“尾巴”把这套音箱固定在各种位置上，例如自行车的把手横梁，例如浴室的浴帘挂杆……什么？你在担心潮湿的环境是否会影响它的工作？无需多虑，尽管看起来貌不惊人，但“蝌蚪蓝牙音箱”确实拥有不俗的防水效果，一般的风吹雨打根本不在话下。最后，虽然拉风指数和高端大气上档次的“The F1 Speaker Dock”完全不在一个量级上，但“蝌蚪蓝牙音箱”最大的优势就在于确实便宜得很——对于预算有限的朋友们来说，这难道不是最重要的因素吗？

名称：Hammacher Schlemmer “The F1 Speaker Dock” / BOOM SWIMMER Speaker

价格：“The F1 Speaker Dock”——8500美元（约合51500元人民币，邮费另算）/ BOOM SWIMMER Speaker——59美元（约合357元人民币，包括邮费）

技术含量：★★★★☆/★★★☆☆

Geek指数：★☆☆☆☆/★★☆☆☆

发售状态：已上市

购买链接：http://www.hammacher.com/Product/12349 / http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/B00F51C6S8/omgscom-20

适用人群：Hi-Fi爱好者

——愿那属于土豪的归于土豪，属于大众的归于大众，各归其所，皆大欢喜。

○与大法师同行——属于Geek的体感控制法袍

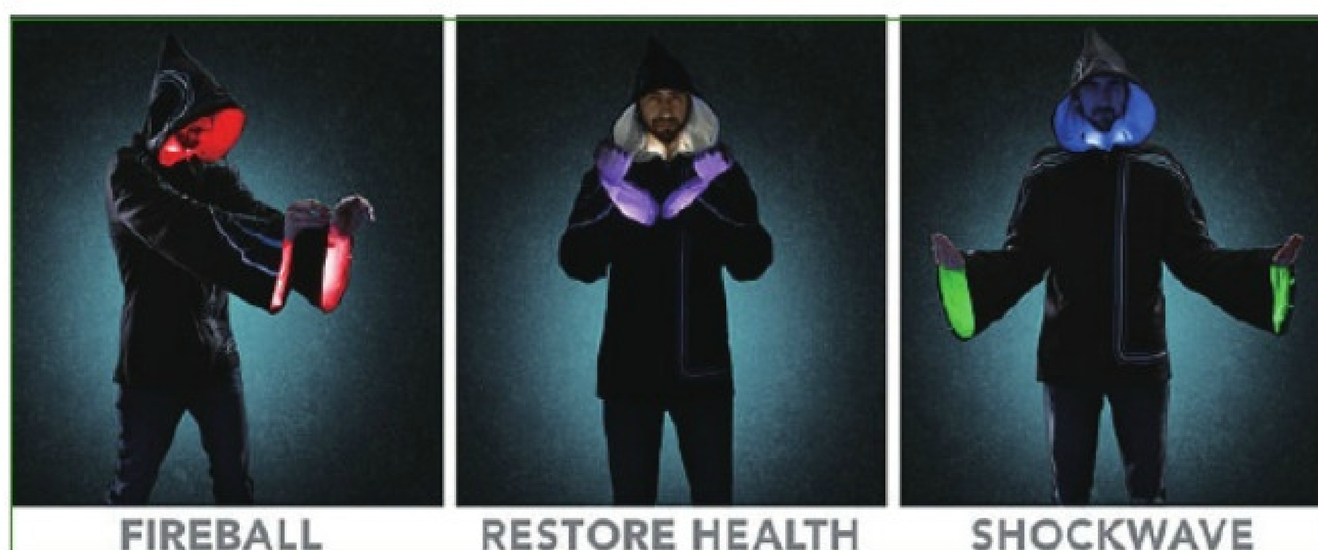
“想做法师,哪怕是最蹩脚最愚蠢的法师,只要是法师就行了……”

——巴尼·斯布雷斯，《塔希里亚故事集》

对于奇幻文化的爱好者来说，能够将万千法术操控在股掌之间，利用灵活聪慧的头脑轻松解决各种强敌挑战的法师无疑是最受青睐的职业身份之一。与利用血统的力量施展法术的术士不同，法师的核心力量来源就是他们的智慧——尽管在法师塔中长年累月的钻研令他们的体质与力量明显要低于那些靠肌肉和肾上腺素吃饭的战士系同伴，但只要假以时日积累经验耐心培养，逐渐成型的法师绝对会成为冒险队伍的中流砥柱。不仅仅是战斗，一位经验老道的法师经常会利用巧妙设计的法术伎俩出其不意地解决各种问题与争端，“头脑派”的实力就是如此可靠，千真万确。

法师的魅力是如此出众，各种相关主题的趣味周边道具层出不穷也在情理之中，同样自诩“头脑派”的Geek向产品尤其多见——就在不久前，小有名气的Geek品牌（网罗天下之前曾经介绍过不止一次）Thinkgeek就推出了这样一款奇妙的外套：乍看之下，除了袖口略显宽大之外，这款附带兜帽的外套似乎与二手折扣店货架上的大路货品种没啥区别，但其中奥妙只有穿在身上才能体会到——这件外套在双臂位置上内置了姿态感应装置，同时在兜帽的领子以及袖口当中还附带有变色LED发光组件与音效系统。对于用户来说，只要按照说明书的指示穿好外套并连接好所有的内置回路，那么只需几个简单的肢体手势就可以轻而易举地展示出各种经典法术的声光效果——闪电球？易如反掌；大火球？毫无问题；治疗术？不在话下。或许会有朋友表示不解：无论这些声光效果有多么活灵活现，在本质上终究不过是有形无质的戏仿而已，这件外套究竟有什么实际意义呢？其实，稍微转换一下思考角度我们就不难找到全新的思路——对于那些TRPG爱好者来说，这件外套难道不是最完美的气氛渲染道具之一吗？让我们想象一下这幅画面：

漆黑的地牢深处，面对咄咄逼人的不死生物大军，背靠墙壁的法师没有丝毫惊慌——伴随着唑唑作响的动静与忽明忽暗的闪烁，塑能系的法术开始在他的手掌间聚集，突然，众人的眼前猛



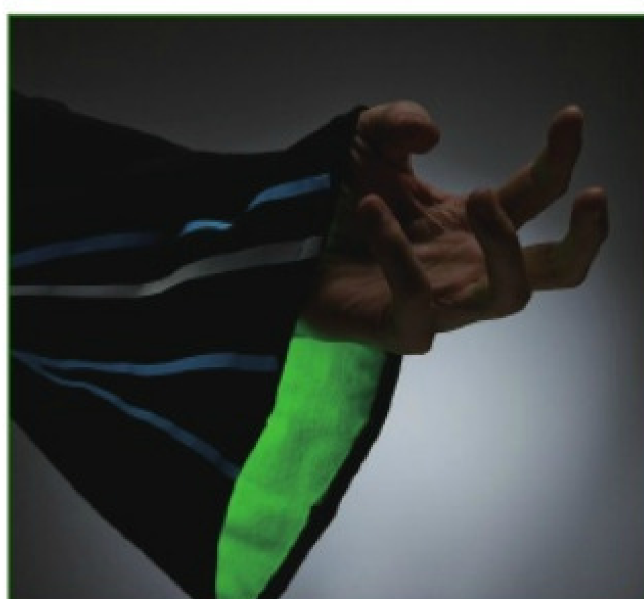
■从大火球到治疗术统统不在话下，至于冲击波一类的招式嘛……



■相关视频，请在WiFi环境下打开



■核心组件：姿态感应装置与LED阵列



■袖口确实略显宽大，不过还算是在可接受的范围之内



■至于一本正经地做出这种姿势的感受如何……还是去问当事人吧

然一亮，气势十足的呼啸骤然响起，几枚骰子随着手势丢在了桌面上——“看吧，这次能轰碎多少僵尸和骷髅”？

怎么样，是不是相当带感？

值得一提的是，这件足以让众多Geek一眼难忘的外套已经正式发售，依旧在为“今年该给这些书呆子送什么好”发愁的朋友不妨来考虑一下喔。

名称：Technomancer Digital Wizard Hoodie

价格：119.99美元（约合730元人民币）

技术含量：★★★☆☆

Geek含量：★★★★☆

发售状态：已上市

购买链接：http://www.thinkgeek.com/product/14d5/

适用人群：Geek，DND爱好者以及对奇幻文化情有独钟的书呆子

——相信我，他们很清楚这份礼物的实际价值，真的。

○前进，六足巨兽！——人见人爱的战斗机器人Attacknid

在正式开始介绍今天的压轴项目之前，首先，让我们稍微回溯一下时间——

在去年年初举行的CES2013展会上，一款名叫“Attacknid”的神奇遥控装置曾经吸引了无数孩子与Geek的目光：和常见的遥控车辆以及飞行器不同，这个张牙舞爪的塑料家伙造型俨然就是经典科幻电影中的“外星入侵者”——当然是微缩版。我们可以通过一支简单的遥控手柄轻松地控制它的6条机械长腿，易如反掌地完成前进、转向乃至发射泡沫软碟飞镖互相对战的操作。

我相信，只要看过Attacknid的演示视频，绝大多数和我一样对遥控机器人保持兴趣的朋友都会意识到这台设备的价值：一台真正发展到商业化标准的实用型六足步行机械！尽管续航能力和耐久度远远不能与军方研发的机械骡子相比，但别忘了只要等上9个月，我们就可以从连锁超市的货架上顺利地找到这玩意儿——相比于等待有价无市的军用剩余物资发售，这种便捷至极的购买方式难道不正是Attacknid的最大优势吗？

OK，回顾到此暂告一段落。正如上面所介绍的那样，早在今年年终的时候，Attacknid就已经正式开始在欧美地区上架发售——什么？“又是与国内市场无缘”？大可不必如此抱怨，不要小看国内的C2C平台和海淘网站，尽管数量不算太多，但稍加搜索的话依然能够找到存有现货的商家；至于售价，从我自己的购买经历来看，这玩意的实际价格甚至比前面介绍过的“蝌蚪蓝牙音箱”还要更低，倘若你愿意耐心地海淘的话，eBay上的二手价绝对会让你大为惊喜——怎么样，有没有感到心动？

名称：Combat Creatures Attacknid

价格：69.99美元（官方售价，约合423元人民币，但实际价格只会比这个更低）

技术含量：★★★★☆

Geek指数：★★★★★

发售状态：已上市

购买链接：eBay、Amazon或者国内的C2C平台皆有发售

适用人群：如果你耐心地把这篇专题看到了最后，那么我敢肯定你一定会喜欢这玩意儿

——没错，这就是你曾经梦寐以求但遍寻不着的童年梦想之一，不要错过！P



■实际对战的效果基本如此，熟悉Nerf软弹枪的朋友对此肯定不会陌生



■弹丸四射，碎甲横飞——这就是官方给Attacknid设定的基本印象



■相关视频，请在WiFi环境下打开



■实际对战的效果基本如此，熟悉Nerf软弹枪的朋友对此肯定不会陌生



■控制器的尺寸与按钮设计非常合理，大多数熟悉游戏机手柄的玩家都可以轻松上手



■除了一流的把玩乐趣之外，Attacknid作为摆设的造型同样合格

头牌新闻

罗技全新外设产品打造24小时精彩i生活

■本刊记者 魔之左手

2013年12月19日，罗技在京隆重发布包括手游类、智能手机、平板电脑类、移动音乐类的11款全新移动外设产品，进一步丰富和完善了消费者在不同平台的移动数字生活体验，为中国消费者打造24小时精彩i生活。移动互联网的迅猛发展，以智能手机、平板电脑为核心的移动市场为罗技全速进入移动外设领域带来新的契机。“我们一直在做的事情，就是为人们提供更好的数字生活体验。所以当移动科技浪潮改变了我们连接数字世界的方式甚至颠覆了我们的生活方式时，罗技也必须迎接挑战和完成新的使命。”罗技亚太区总裁刘坤先生如是说。


罗技亚太区总裁刘坤发表讲话

罗技本次推出的焦点产品G550掌游控针对iPhone 5/5S和iPod Touch 5，它拥有宽广清晰的视野和优秀的操控手感，帮助玩家重新领略游戏的魅力并沉浸其中。目前可使用G550掌游控操控的游戏数量已达百余款，这一数字在苹果官方的推动下将持续快速增长。同时，罗技也与多家顶级手游厂商开展深度合作，不断优化玩家的移动游戏体验，并开发出了相应的产品，如腾讯游戏的《天天飞车》、盛大游戏的《龙之谷》、2KGames的《NBA2K 2014》等。

另外罗技还推出了4款时尚iPhone 5/5S外设产品：iS200保护套+多功能面板、iS20多功能面板、iS40车载手机支架和iS600保护套+充电宝；4款iPad平板电脑保护配件：iK810布艺键盘保护套、iK710超薄键盘盖、iK610键盘保护套和iF410保护套；以及两款无线便携的音乐产品：UE5000无线便携头戴耳机和X100无线便携音箱。

硬件店

融合来袭，联想全新APU一体机上市



一体机电脑的配置更强调低功耗与高性能的结合，融合了CPU和GPU的APU就是非常符合这一要求的产品，近期联想推出的C455即为搭载AMD最新APU平台的一体电脑。C455搭载了AMD的KABINI核心APU A4-5000，不仅可以高效完成日常办公应用，还能提供出色的影音娱乐体验，融合的独显核心还可畅快体验大部分主流游戏。

C455配置21.5英寸显示器、4GB DDR3内存、500GB，其搭载的AMD A4-5000 APU为原生四核CPU，采用28nm工艺制造，默认主频1.5GHz，内置Radeon HD 8330独显核心，其最大热设计功耗仅有15W，非常适合在一体电脑狭小的机体空间中使用，节省空间的同时还节省用电，一举两得。目前这款产品的官方价格为2999元。

2K广阔视界触手可及，AOC发布Q2770PQU显示器

近期AOC旗下又一款新品液晶显示器高纷Q2770PQU上市，这款显示器搭载27英寸IPS屏，并以2560×1440的超高分辨率为消费者带来1.7倍于全高清1080P、4倍于高清720P的精细画面。它采用黑色外壳、时尚拉丝纹理前框、咬花纹理设计后壳，人体工学底座升降、旋转、倾斜、垂直旋转，配备了D-Sub、DVI、HDMI、DisplayPort接口，还提供了2个USB 2.0与2个USB 3.0接口，支持USB快速充电功能。

IPS广视角技术提供了上下左右均高达178度的可视角度，True 8bit面板可提供更加真实完整的16.7M色彩，其亮度300cd/㎡，动态对比度高达8000万：1。它还拥有3大色彩增强技术，内置Clear Vision锐利屏技术，内置图形增强芯片可将低分辨率的图像和文字进行优化处理，DCB动态色彩增强技术提供5种场景色彩调整模式。



SP广颖电通推出魅光碟U盘

SP广颖电通最近推出了一款新颖时尚的U盘——魅光碟，拥有纯色系靓丽色彩、无盖滑推式USB接口设计、USB 3.0高速传输、LED指示灯等几大亮点。魅光碟有时尚的尊爵黑、宝石蓝和蜜桃红三种颜色，一体成型的流线型碟身，且表面采用了雾面咬花材质，使产品可以耐刮、防指纹、防脏污。



魅光碟Blaze B05支持USB

头牌新闻

2013爱普生“手机快乐印”发布庆典在京举行

■本刊记者 魔之左手

2013年12月26日，爱普生“随爱·乐享生活——2013爱普生‘手机快乐印’发布庆典”在北京隆重举行。这次庆典活动以生动、灵活的话剧为载体，诠释了爱普生产品及应用软件呈现的全新的智能移动设备应用方案，为用户带来了新的生活方式体验。

随着互联网的飞速发展，网络和WiFi的大范围普及，以及智能终端的广泛应用，让我们摆脱了时间、空间的束缚，生活变得触手可及，用户的需求也在悄然发生着变化。本次爱普生发布的基于手机、平板电脑等智能移动设备的“手机快乐印”应用软件，是爱普生为中国用户精心打造的手机端趣味打印软件，可以在所有搭载iOS或Android系统的智能手机、平板电脑上使用。用户通过手机、平板电脑等智能移动设备，即可直接编辑图像、生成并保存制作模板，最终打印出多种个性化制作物。



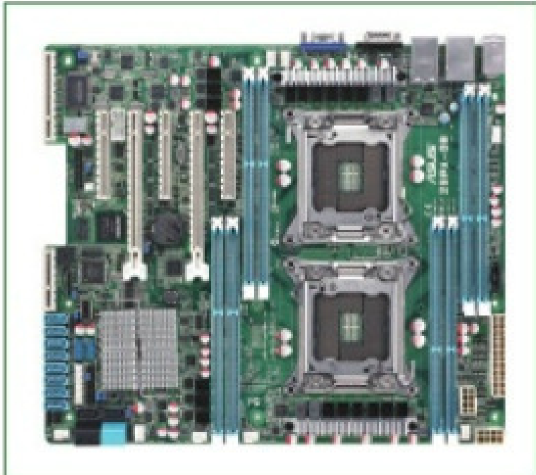
爱普生高层共同启动庆典仪式，由左至右为爱普生中国有限公司信息产品事业部副总经理王金城、爱普生中国有限公司社长小池清文、爱普生中国有限公司信息产品事业部副总经理藤井茂夫

目前“手机快乐印”软件拥有7大功能：DIY手机壳、个性红包、证件照、贺卡、明信片、名片/卡片、台历。“手机快乐印”与爱普生的微压电打印技术、3LCD投影技术，以及2012年推出的墨盒式打印机等技术和产品配合，满足了用户对高性能、高品质、低成本等方面的需求。

3.0标准，有8GB～64GB多种容量，价格较便宜的魅光碟Ultima U05则使用USB 2.0接口，增加了4GB容量款型。

安全效率兼顾，华硕推出全能数据库服务器平台

随着企业数据量的快速增长，对于海量数据的高处理能力的要求，以及对成本的合理控制，推动了国内外厂商对数据库服务器的研发热潮。信维国际针对企业数据存储的需求推出了华硕服务器主板Z9PA-D8，支持双Intel Xeon E5-2600系列处理器及135W CPU，拥有双PCI Express 3.0 ×16扩展插槽，凭借华硕创新的Flex-E 技术可以实现4个真正的PCI Express 3.0 ×8插槽或2个×16插槽。同时可选购华硕PIKE，通过专用的插槽，在不牺牲扩展性的情况下，直接完成SAS/SATA RAID升级，提供多种存储选项。此外，在售后和技术支持方面，华硕服务器主板亦提供了全面的售后保障。



软件圈

解手机安全之忧，三星KNOX让企业用户全心信赖Android

Android智能手机在中国的占有率以86%领跑，但Android平台却因安全性而饱受诟病，如今三星KNOX安全解决方案让安全保障机制有了长足的进步。三星KNOX是一款基于开源Android平台的安全解决方案，它通过物理手段和软件体系相结合的方式全面增强了安全性，同时完美兼容Android及谷歌生态系统，为企业及员工个人带来行业领先的企业移动安全解决方案，其灵活多样的IT策略管理，以及更加优越的成本效率也是安全性之外的重要优势。

三星KNOX目前正在全球范围内积极展开合作，满足条件的代理商及独立软件开发商都有机会向企业客户提供搭载三星KNOX的安全平台。目前三星KNOX已在三星旗舰移动智能设备GALAXY S4、GALAXY Note 3及GALAXY Note 10.1(2014版)上安装KNOX，购买这3款设备的个人和企业客户都能从KNOX上收益。

微软携手中国移动完善Windows生态系统

2013年12月18日召开的2013中国移动全球合作伙伴大会上，中国移动阅读基地宣布其官方客户端——“中国移动和阅读”正式登陆微软Windows Phone和Windows 8平台，为Windows 平台用户带来更方便的在线阅读体验和39万册正版图书供选购。微软公司同时宣布联合中国移动开启“Windows 8应用创新大赛”，鼓励更多的开发者投身Windows 生态系统，共同掘金移动互联。中国移动手机阅读基地总经理戴和忠表示：“Windows系统是4G时代主流、重要的操作系统，此次与微软合作开发Windows 8、Windows Phone 8系统的全新手机阅读客户端，是双方开放合作的有益尝试，我们将以此为契机，寻求扩大合作，共创合作共赢新局面。”



中国移动手机阅读基地总经理戴和忠（左）与微软Windows中国战略总经理Javier Arrupea Gitlin

晶合快评

移动广告平台Kiip创始人：内置广告不应成为行业常态

就在新年伊始，Brian Wong，移动广告和游戏推广平台Kiip的创始人，一位90后的年轻华裔，日前在自己的LinkedIn上发布了一篇文章，认为内置横幅广告不应该成为移动游戏和应用的获利途径。

“在人类漫长的历史中，已经出现了很多了不起的发明。但显然，内置广告并不是其中之一。”年仅20多岁的Brian Wong表示，“你们应该了解我对内置广告这东西的态度。它们打断我们的愉快心情，令人烦躁……但我写下这篇文章并不是再次来愤慨它们到底有多讨厌的。”

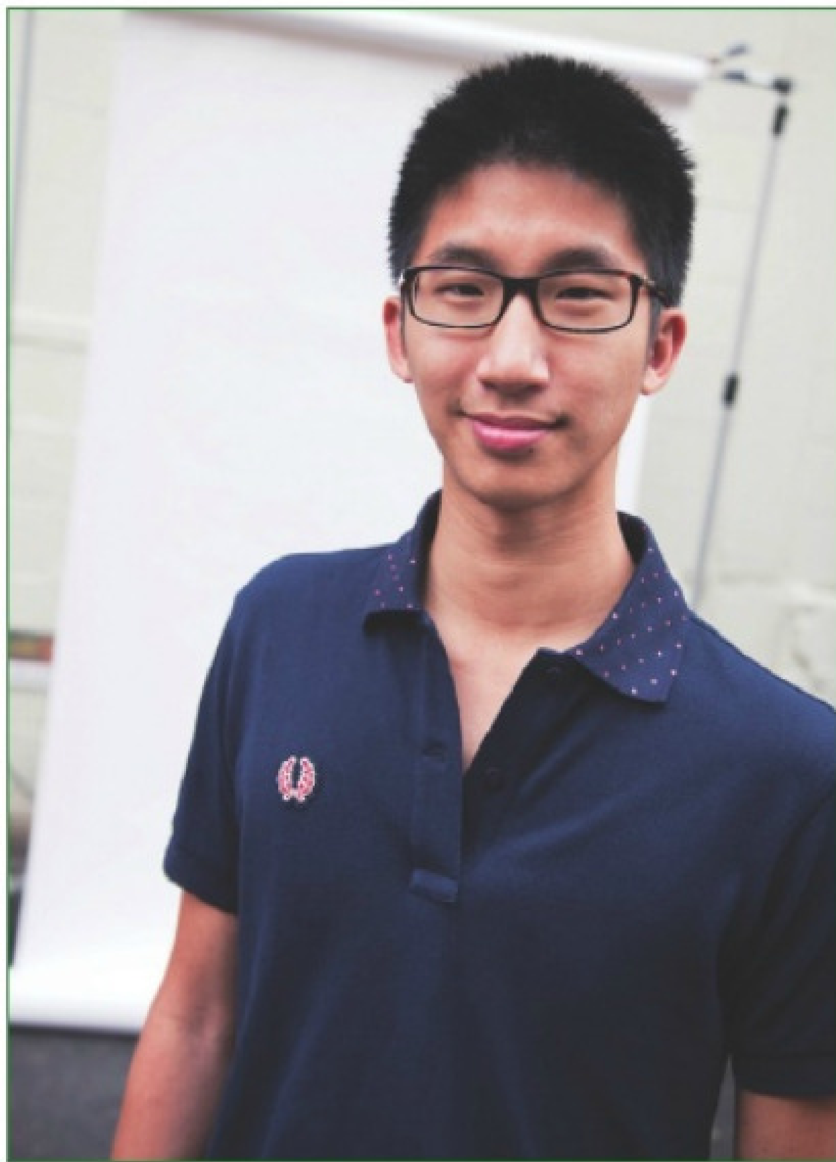
Brian Wong和其他人一样对不断出现在眼前的应用内置广告十分厌恶，因此他创立了Kiip，一个创新性地以实物对游戏玩家进行奖励的平台。Kiip内置激励系统，当使用者完成预设任务后，会获得代金券等实物奖励。前不久，Kiip又一次扩大了其奖励模式的业务范围，在激励系统中加入了健康、音乐等方面的应用。

当然，游戏依然是Kiip的重点关注对象。“任何移动广告战略，如果没有考虑到游戏相关的业务，那么它必然是短视的。在智能手机上，游戏的下载量远远领先于其他方面的应用，占下载总量的33%。”Brian Wong这么认为。就在前一段时间，Kiip刚刚和《割绳子》——全球下载量超过3亿的最流行游戏之一——进行了合作，将奖励平台整合到游戏中。

著名游戏《糖果粉碎》的开发商King也在不久前声称，该公司的目标是提供给游戏玩家“不间断的游戏体验”，因此已经决定去除游戏中的所有广告。Brian Wong就“不间断”这一关键词表示了自己的看法，认为横幅广告是打断游戏过程，令用户不满的最重要因素，并对此作出了分析：



Kiip被整合在了Mega Jump中



年轻的Brian Wong

首先，玩家在游戏的过程中会有很多激动人心值得庆祝的时刻，但横幅广告就那么毫无灵魂地一直待在屏幕下方，没有变化。从不为玩家的新成就所动，或者在分数达到新的里程碑时祝贺他们；其次，移动平台是一个很独特的广告媒介，因为手机和平板们是非常个人化的设备，它们参与了我们所有的数字化生活。据调查，有72%的用户在家里使用App，他们借此放松和享受自我空间。对他们来说，横幅广告简直像律师一样不受欢迎；最后，对于开发者来说，广告商为了获得利润而索要了一块宝贵的屏幕空间来放置他们的广告，严重影响用户体验。这是个可悲的妥协——开发者和广告商的双输。鉴于新一代成长在数字化时代的年轻人成为主要用户群体，内购显然是对他们来说更有吸引力的选项。

有鉴于此，Brian Wong创建了Kiip，专注于改变滥用App广告的现象，为用户提供互惠互利的奖励和更好的游戏体验。Kiip的模式被认为是一个创新。Brian Wong表示，牺牲用户体验的横幅广告不应该成为行业常态，他希望通过Kiip的努力，逐渐形成一个良性循环，达到用户，开发者和广告商的三赢。

联系到我们此前的报道，广告收益在App收入中的比重已经越来越小。是该寻求新盈利模式的时候了。

作者：时心白
转自触乐（chuapp.com）

晶合快评

蒸汽机器与山寨饭桶

■晶合实验室 坏香橙

如果要为本届国际消费类电子产品展览会（International Consumer Electronics Show 2014，即CES2014）评选出最受媒体关注的参展赢家，那么盖着Valve Software授权制造印记的“蒸汽机器”Steam Machine无疑会是最具竞争力的一群黑马。据国外媒体报道，截至2014年1月9日，已经有13家硬件制造商通过样机产品向Valve展示了自己的态度，其中既包括Alienware和CyberPowerPC这种在玩家圈里口碑出色的游戏PC大牌，也有Falcon Northwest这种擅长走“高大上”路线的PC整机定制厂商，甚至连印象中擅长设计制造PC主板的技嘉和索泰，也赫然把自家的商标放进了本届展会Steam Machine样机提供方的名单之中。一时间，以游戏开发和销售运营闻名业内的Valve Software俨然摇身一变，化作了君临天下的硬件大鳄，众多传统主机游戏玩家如临大敌，“阀门即将入侵游戏机行业”的言论再次甚嚣尘上，好不热闹。

那么，我们究竟应该如何评价Steam Machine的价值呢？

首先，和制造商全权制定硬件标准的的传统游戏主机相比，Steam Machine最突出的特点就是“硬件配置不固定”——Valve并没有对授权合作商提供的设计方案做出严格要求，不同品牌的Steam Machine色调是黑是白，造型是圆是扁，价格是高是低，配置是强是弱全无定数。所有的Steam Machine基本的共性只有3条——第一、它们的硬件结构在本质上与PC无甚区别；第二、它们的标配外设都包括Steam Controller，一种包含触控机能的无线手柄；第三、它们都安装着Steam OS，一种基于Linux开发的专属操作系统。

其次，对于一台立足于PC架构但栖身于客厅的TV游戏设备来说，Steam Machine在“能玩什么游戏”的问题上做出的答复不可谓不圆滑：如果你是个口味另类的小众与独立游戏爱好者，那么原版Steam OS商店中提供的Linux游戏应该可以满足你的需要；如果你认为这些清粥小菜当不了正餐，那么把Steam OS换成Windows（顺带一提，身为13家合作厂商之一的Origin PC推出的参展样机确实提供了操作系统切换功能），随后自然可以乐享那些Windows平台上的3A游戏大作；如果你坚持认为玩游戏不花钱天经地义，那……安装好破解版系统后请随意。

最后，和传统游戏主机硬件商相比，Valve Software似乎并没有在硬件制作与成本控制方面花费多少心思。尽管官方是否要自产硬件设备尚无定论，但从之前推出的Steam Machine小规模量产原型机（Valve制造）那Geek味道十足的外包装，以及本次展会上众多硬件商的参与态度来看，一边签署制造授权一边继续专注于软件服务，这对于Valve来说并不是不可能的发展路线。

综上所述，Steam Machine并不是什么足以直接撼动业界引发革命的传奇硬件，它的价值更接近于一枚活棋：倘若发展一帆风顺那自然是皆大欢喜，之后是否要重新设定硬件配置标准营造封闭化的生态圈系统，则取决于Valve的决策和实际的市场需求；倘若旗开得胜之后一路走低未能占据预期市场份额，那也无妨——至少作为周边外设的Steam Controller在此过程中得到了顺利推广，实际影响力蕴含的长尾效应同样不容忽视；倘若市场很快证明已经容不下这种新晋的硬件设备运营商，那也没关系——归根结底，Steam Machine的真正核心依然是作为营销平台存在的Steam，一台锦上添花的设备夭折并不能动摇它在玩家心目中的地位。即便Steam Machine只能沦为时代潮流中惊鸿一瞥的匆匆过客，至少在那些忠于Steam平台的Geek心目中，这个曾经在2014年年初引发过业界震荡的名字依然会成为一段传奇，从营销宣传的价值来看，这已经足够了。



文艺小壮汉Enigma

行文至此，似乎已经可以告一段落，但是且慢，就在1月8日，一款由国内某知名IT企业开发的“游戏主机”在CES展会上赫然登场，以各种惊世骇俗的卖点成功地震撼了无数围观群众：这款“主机”的外观轮廓似乎借鉴了苹果最新款Mac Pro的圆柱造型，但由于设计水准存在的客观差距，实际产品的模样很容易让人联想到容量不大的便携式饭桶；和各种经典游戏主机一样，手柄当然是必不可少的，让人欣慰的是，无论是基本造型还是按键与摇杆的位置分布，这款设备的标配手柄都让我们想到了Xbox360的操纵装置，同时位于手柄中央的圆形触控区域也让我们看到了Steam Controller的影子，可谓是与时俱进紧随潮流的典范；除了硬件之外，在软件方面这款设备同样也没有让我们失望——Metro风格的UI是标配自然不必多提，“来自PS3、PC或是NDS，并且所有游戏作品都是由游戏公司特别定制”的口号也无须细谈，某款“类暗黑类型的游戏（展位工作人员原话）”的登场顺利弥补了《暗黑破坏神Ⅲ》无缘国服的遗憾，着实让人惊喜；最后，从这款设备的命名来看，我们确实可以看到研发商准备进军国际市场与传统游戏主机一争高下的雄心壮志。唯一的问题在于，“TRON”（与著名游戏《电子争霸战》同名）在国外游戏爱好者的圈子当中确实是个知名度一流的响亮名字，但你真的认为给一款如假包换的电子饭桶冠上这么个如雷贯耳的大名就足以让众多玩家一见倾心吗？答案想必不言而喻。

漫画作者：suns

头牌新闻

中日韩跨国团队倾力研发，梦宝谷《传世三国》震撼公测

■本刊记者 monitor

梦宝谷2014年开年大作，中日韩跨国顶级团队倾力研发的手游《传世三国》于1月8日展开公测。公测首日表现优异，于APPstore各大排行榜直线上升，官方于公测当天23点就紧急加开公测2服分流玩家。

作为梦宝谷2014年度巨制，《传世三国》力争在三国题材市场中打造出世界级巅峰之作。为此《传世三国》不仅调动了公司日本总部的设计团队及《热血兄弟》原班研发人马，同时力邀《扩散性百万亚瑟王》韩国特约画师黑曜石、国内知名小旭音乐工作室参与产品的开发工作，力求在画质、音乐及游戏玩法上取得质的飞跃。



作为一款经典三国题材的手游，《传世三国》完美再现了三国历史中经典的人物、场景及故事。上千名战将通过华丽的卡牌完美展现，数百种绚丽技能绚丽斑斓；唯美的水墨画风，将历史上的经典场景、庞大战场一一呈现在我们面前。《传世三国》在保留历史经典的同时，创新推出了职业概念，四个职业门派玩家随意选择，阵型系统，让操作更富有操作性，“卡牌+X”的组合让游戏不再呆板，通过卡牌间的相互厮杀，华丽超炫的技能展示，将战争场景进行还原。

为了配合贺岁公测，《传世三国》备足了奖励，全服首位通关地图“夷陵地区”的玩家获得iPhone5S一部。开服头3天内通关“河洛地区”的玩家可获得价值500元宝的通关礼包之外，开服7日内，全服升星第一名的玩家还可以获得2根10克重的千足金条。参与游戏大转盘活动，不仅能获得新手礼包、元宝礼箱外，还将有机会获得最高5000元的旅游基金。

2014是手游大作之年，竞争异常激烈。除了强大的市场推广之外，核心本质是在产品品质。《传世三国》力争将产品打造成世界级手游全新典范，其顶级的研发团队提供了强大的产品支持，使其在三国题材扎堆的市场上脱颖而出，首日全线飘红的成绩相信只是其第一步。P



《传世三国》公测首日表现十分优异

晶合热点

国务院明确解除游戏机禁令



2014年1月6日，国务院办公厅发布了一项决定，明确外资企业可在上海自贸区内从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售等条款。由此，在中国实行13年的游戏机禁令正式解除。受此利好消息影响，日本任天堂股价大涨达至近两年最高点。任天堂游戏被认为最有可能成为首批通过中国审批的电子游戏。

移动游戏企业家联盟在杭州建立



移动游戏企业家联盟（MGEA）发起人T3闭门会议于2014年1月8日下午在杭州白马湖建国酒店举行，众多业内企业家汇聚一堂，共同促成了移动游戏企业家联盟的建立。T3即The Top Titans的缩写，寓意移动游戏企业家联盟发起人。在这次会议上，各位企业家在轻松愉悦的氛围下积极交流对行业发展现状和未来趋势的看法。会议首先讨论并通过了《联盟章程》内容，随后讨论并通过了移动游戏企业家联盟的共同宣言《杭州宣言》，明确了联盟2014年的具体工作计划。

华为拟于2014年第二季度推出自研游戏机



据外媒报道，华为在2014年初表示公司计划于今年第二季度在中国市场上发布TRON游戏机，这意味着这家电信巨头将进一步拓展自身的业务范围。在过去几年时间里，华为一直都在积极拓展自身业务，目前已从电信设备拓展到智能手机、平板电脑和机顶盒等多种消费产品，进入视频游戏机市场将是该公司的最新尝试。TRON游戏机可供用户运行视频游戏及收看网络视频，最早于拉斯维加斯消费电子展(CES)上初露头角。

头牌新闻

阿里巴巴进军手游致腾讯股价大跌，2014年手游大战开幕

■本刊记者 monitor



2014年1月初，阿里巴巴宣布进军手机游戏平台并推出8：2的分成模式，即阿里巴巴仅收取20%收益，游戏开发商分成70%，剩余10%用以支援农村教育。这样的分成模式将对腾讯垄断式的1：9的分成比例（平台运营方收取90%的收入，游戏运营商只分成10%）带来极大冲击。受此影响，以游戏作为核心利润的腾讯公司股价一度受到重创，跌破500港元，一天之内市值蒸发130.34亿港元。

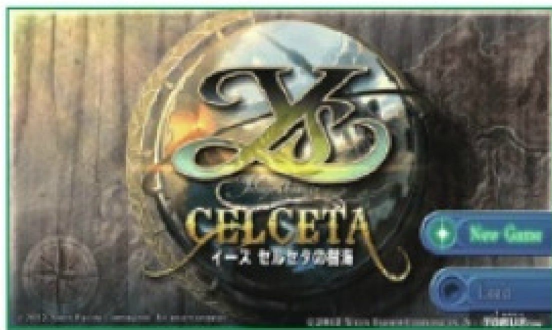
1月9日，阿里集团方面又透露，目前有100多家内容提供商同阿里数字娱乐事业群有比较深入的合作接触，20多家有深度的合作意向，一些联运的游戏也已经谈妥。据透露，阿里巴巴手机游戏平台的第一款游戏将很快在手机淘宝上推出。就在同一天，国内网游公司中青宝宣布资产重组停牌，市场更怀疑中青宝可能成为阿里巴巴手游业务的合作对象，毕竟中青宝是国内网络游戏行业中拥有包括互联网出版许可证在内的为数不多的全资质全牌照企业之一，有非常优秀的资质。不过中青宝官方并未对此作出回应。

面对阿里的紧逼，腾讯则在之后宣布对Q币销售代理商的行为进行规范，规定不得在非授权的网购平台上售卖Q币，包括淘宝、拍拍等C2C平台。此举被不少业内人士看做是腾讯对阿里手游的一个回应，但腾讯相关人士表示这只是每年例行的调整。

阿里巴巴与腾讯拉开了2014年手游大战的序幕，它们的身后则有百度、360等企业虎视眈眈，2014年手游市场的渠道竞争、开发资源竞争与用户竞争将达到白热化的程度。P

晶合新作

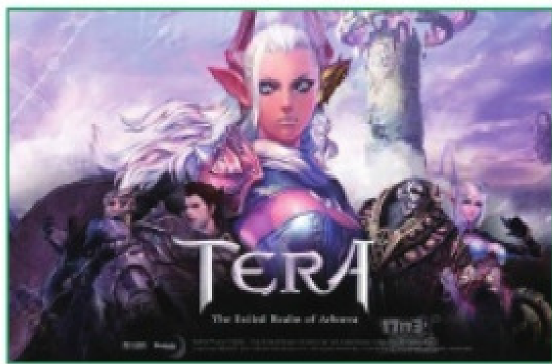
欢乐百世宣布移植《伊苏：树海》PC中文版



1月初，北京欢乐百世宣布与日本Falcom正式签约，日本Falcom授权北京欢乐百世移植开发原PSV平台游戏《伊苏：树海》中文版至PC平台，这是继《英雄传说：零之轨迹》《伊苏7》《英雄传说：碧之轨迹》后，北京欢乐百世移植的第4款日本Falcom游戏，也是移植的首款PSV游戏。同时《伊苏：树海》也会是北京欢乐百世首款全程联网的单机游戏。

TERA于2014年1月国服首测

由昆仑万维代理运营，韩国Bluehole Studio研发的大型角色扮演游戏TERA于1月9日开启国服首次核心测试。TERA核心首测的客户端大小在10G左右，原汁原味还原韩服品质。本次首测为玩家提供了5大种族6大职业的30种不同组合。每个种族都有自己独特的造型和专属的种族技能属性。游戏采用经典的战法牧结构，辅以DPS职业，强调团队配合作战，每个职业都有精准的团队定位，增进玩家间的战斗友情。作为强调战斗操作的游戏，各个职业操作手感和战斗体验都存有巨大的差异。



《看门狗》评级17岁以上，2014年初上市

育碧旗下沙盒大作《看门狗》原本预计于2013年发售，但本作最终跳票到2014年第一季度。1月，北美评级机构ESRB发布了该作的评级，因其含有血腥、毒品、强烈的暴力等内容，游戏被评级为17岁以上限定。虽然此前有传言称游戏将于2014年3月发售，但官方并未确定。

英国一周游戏销量榜，足球游戏最受欢迎

据2014年1月14日统计，EA出品的《FIFA 14》再次占据英国一周游戏销量榜的冠军宝座，这已经是《FIFA 14》自发售以来第7次获得这一位置，也是它连续第4周战胜《使命召唤10：幽灵》，夺得英国一周游戏销量榜的首位。而《战地4》和《刺客信条4：黑旗》依然在第3、第4位间竞争，可见在世界杯的影响下足球游戏在英国再度火爆。





爆棚

“Panta Rhei引擎将开发出PS4和Xbox One的真正实力。”

Capcom对其新作《Deep Down》使用的Panta Rhei引擎信心十足，表示它相比MT Framework引擎是一个巨大的进步。



纯粹

“我们想要带来最纯粹的共同游戏体验。”

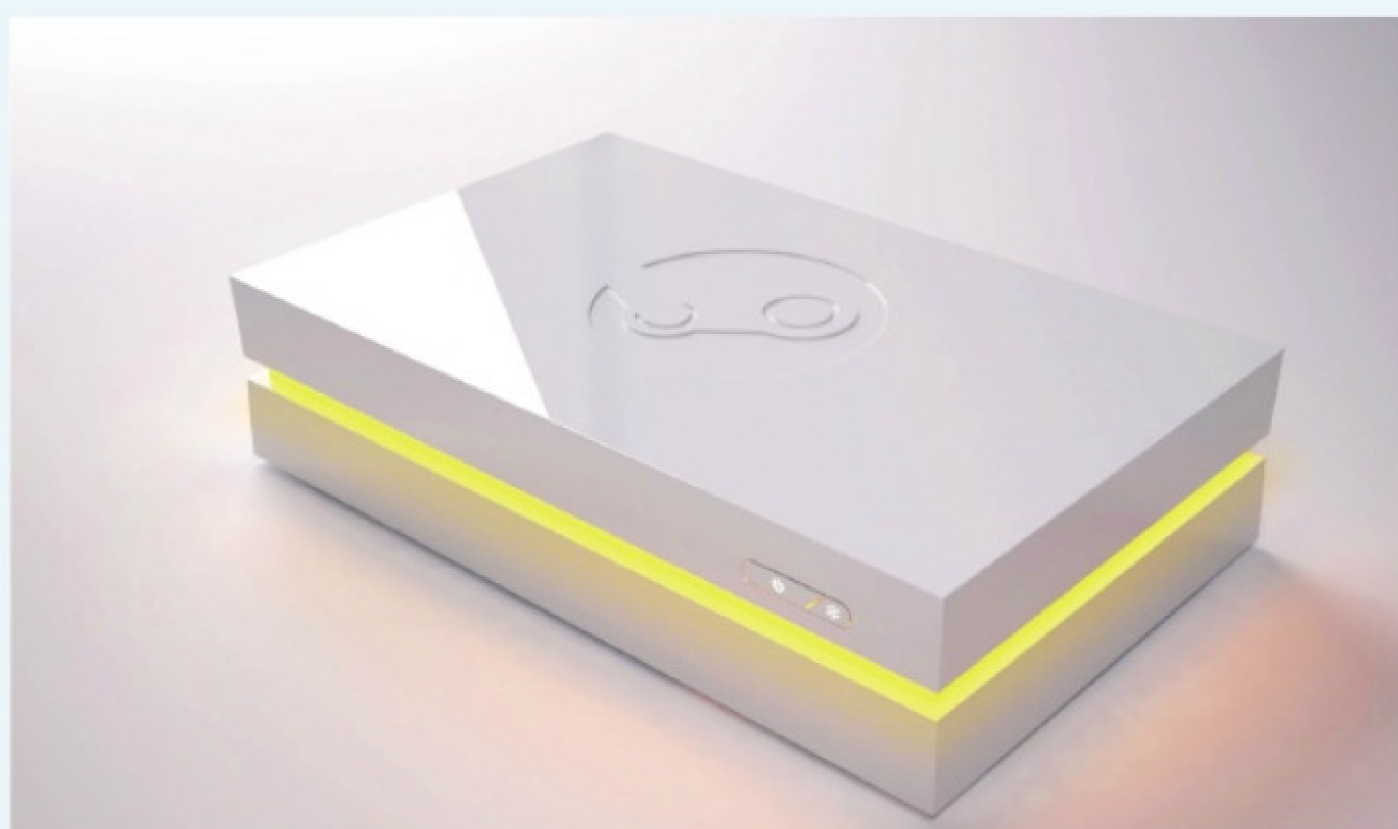
《超级马里奥3D世界》制作人小泉歓晃谈及为何本作没有在线多人模式时表示，他们希望给玩家的是初代“马里奥”的合作体验。



场合

“Steam手柄不是给《Dota 2》玩家设计的。”

Steam手柄虽然用来玩《文明V》什么的足够了，但Valve也不得不敬告玩家，《Dota 2》就不适合用它打高端局了。



“虽然直接将游戏流媒体传输到设备上会是很妙的体验，但我们的合作伙伴更喜欢实体平台。”

Valve的产品设计师Greg Coomer在对PC Gamer杂志谈及Steam主机时说，公司内部对以云游戏/流媒体传输为基础的廉价主机很感兴趣，但在开发优先级和合作伙伴的需求方面，实体原生支持游戏运行的硬件设备是他们当前的第一开发要务。

ID@Xbox
Independent Developers
Publishing Program
for Xbox One



“对我们主机厂商来说，PSN和Xbox Live这样的数字发行平台可以说得上是救世主。”

微软游戏工作室副总裁Phil Spencer在《Xbox官方杂志》的采访中说，数字发行的出现和微软正在实施的ID@Xbox这样的独立游戏发行计划让小到中型游戏有了走上一线舞台的可能性，在3A大型游戏之外，为这些平台带来了如今急需的差异化游戏阵容深度。

THE YEAR IN KICKSTARTER

Kickstarter宣布，2013年共有220万名玩家为超过8000个游戏项目捐助了超过2亿美元的资金，其中成功募集的资金为1.86亿美元。

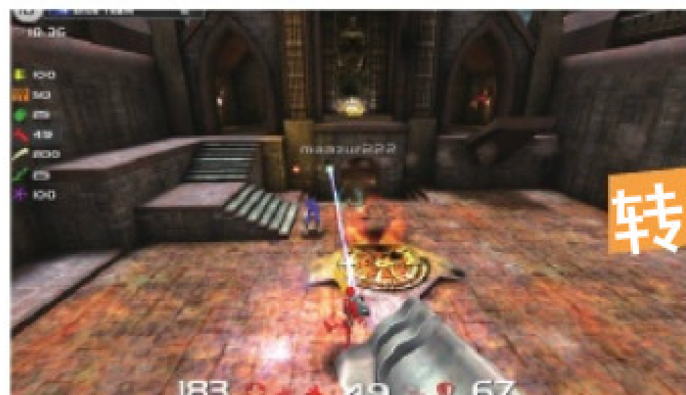


针对《神偷》最近的开发问题传闻，美术总监Jean-Normand Bucci表示，这些其实都是3A级大作开发中的常态，不必担心。



Valve于CES带来多款Steam Machine原型机，Alienware等一线品牌在列。

Valve在CES 2014上展出了多款来自不同硬件合作伙伴的Steam Machine主机原型机，并在现场提供了主机与手柄的试玩体验，这其中不乏Alieware、Origin PC、技嘉和Zotac等熟悉的品牌，各家的主机设计和硬件配置也全然不同，从499美元的入门级到6000美元的超豪华级应有尽有。



转移

《雷神之锤Live》正式转为实体客户端游戏。

在以网页启动方式服务了3年之后，《雷神之锤Live》正式停止了网页启动游戏的方式，转化为传统的客户端游戏，运营则保持免费。



救场

《终极刺客》电影男主角更换为Rupert Friend。

本作原定主演为Paul Walker，但Walker在去年末不幸车祸身亡，《国土防线》主演之一的Rupert Friend将取代他主演47。



跳槽

“光环”系列功勋编剧返回微软效力。

曾为多款“光环”正传和《命运》撰写剧本的Joe Staten去年9月离开Bungie，今年1月返回微软，但不清楚他是否会进入343重掌《光环》。



《泰坦降临》确认对战玩家数量为6v6，战场环境下将有最多48个单位同场厮杀。

Respawn确认其多人射击游戏新作《泰坦降临》的多人模式玩家上限为6v6，但在微软的云服务器支持下战场上将出现大量AI角色实现48单位的庞大对战，制作组表示这是在多次试验和权衡之后得出的最合适的解决方案，表示玩家在玩到游戏之后就会理解。



索尼宣布PS系列主机云游戏平台定名PlayStation Now，或将采用订阅制度收费。

索尼在CES 2014上宣布，通过Gaikai技术提供的PS系列主机云游戏服务定名为PlayStation Now，将先为PS4主机提供PS3游戏点播服务，未来还将扩展到PS3、PSV乃至PS认证的手机和平板，其商业模式尚未确定，但可能采取类似PlayStation Plus的订阅制度。



Creative Assembly的生存恐怖新作《异形：隔离》“顺应潮流”宣布不会登陆Wii U，有事没事黑Wii U仿佛已经成了一种风俗。



曾开发“黑手党”系列的2K Games捷克工作室宣布解散，人员被分流至布尔诺的2K分部和美国2K总部，《黑手党3》如今命运未卜。

很大的一盘棋，真的很大

Valve的长远计划

Steam Machine主机的存在意义并非击败PS4或者Xbox One，而是保护PC游戏产业。

Valve plays the long game again
Eurogamer.net/2014.1.11



EUROGAMER.net

Valve plays the long game again

Steam主机目前最大的疑云是，它能为PC玩家带来多少独特的体验?

那么，Steam主机终于在CES 2014上开门见客了，不幸的是，有不少人对它并不怎么感冒。

Valve宣布会有13家厂商负责制造Steam主机，它们将使用不同的部件、不同的设计和不同的定价策略，但都会使用Steam的品牌进行宣传，当然还有默认安装SteamOS以及标配Steam手柄。

这其中有iBuyPower的499美元机顶盒式廉价解决方案，其配置和PS4以及Xbox One很相近；也有Falcon Northwest的起价1799美元，最高能到6000美元的强劲配置，听起来还真像是老少皆宜的买卖。

但我们听到的最常见的意见是："我看不到什么非买不可的卖点。"

Steam用户和PC玩家希望Valve不仅能对索尼或微软构成一定的威胁，最好还能对我们的钱包友善一些。但现实是，最便宜的Steam主机的定价也达到了Xbox One的水平，更不用提和399美元的PS4打价格战了，何况Steam主机缺少两大新主机的各项好处，并且还非常缺乏独占游戏。

况且Valve也不想扮演索尼或微软的角色，Valve并不会试图为SteamOS带来独占作品，也不会花钱购买第三方游戏，甚至Valve自己也不设计和生产Steam主机。

那么这就是一个很奇怪的状况了。Valve会不知道玩家对一个不能运行他们Steam游戏库中90%以上游戏的系统不感兴趣吗?

要理解Steam主机、SteamOS和Steam手柄，不如来看看Gabe Newell在CES上的发言。他再次重申，Steam生态环境的存在，是为了保护PC作为一个游戏平台的开放性。

SteamOS的存在，是为了在未来减少对Windows以及Mac OS的开发依赖；Steam手柄虽然看起来怪怪的——拜托，你难道真的不想试试手感吗？——但它给了PC游戏开发商一个通用的可依赖的控制界面标准；而Steam主机并不是核武器，只是一个先锋。10年后Xbox One和PS4已经被丢进故纸堆，而SteamOS上如今的300余个游戏仍然可以流畅运行，就像Steam从只有《半衰期2》成长为唯一说话算数的PC游戏平台，像Steam从0到6500万注册用户，这将是一个长期的过程。

是的，这些Steam主机都不可能达成PS4的6周400万台的销售成绩，但这原本也不是它存在的意义。明天索尼和微软思考的是下一次的财务报表，Valve思考的是在自己消亡之后PC游戏将如何生存下去。

当然，我对Valve也有不满之处。他们并没有很好地引导玩家和媒体的期望值，Valve对未来PC作为游戏平台的展望，被群众更喜闻乐见的Valve vs 主机厂商的论战锁掩盖了，这大概是很多人对CES上Steam主机的亮相不甚感冒的主要原因。

但Steam主机已经发出了自己的声音，这才是最重要的。



盖胖在CES上自信满满，但公众目前还没有表现出对Steam主机的买账欲望

巫半妖神

半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

都是爱迪生的错？

年之潜规则

那个慢悠悠的、一去不返的时代让我觉得异常恬静和平和。人们用心制作每一款产品，然后希望大家都能踏踏实实地用下去。

年，人类的计时单位，春夏秋冬四个季节走一遍即为一年。在古代中国这个农业社会，一年体现了农民从播种到收获的全过程。但是到了现代社会，年不年的也就没那么大的意义了，直到最近……

那天看到一则故事，人类其实早就发明了可以用上100年也不用更换的灯丝，但据说所有的电灯泡企业立即禁止使用它，违者将处以巨额罚款。并且由此而来的，是科技行业的一项沿用至今的“潜规则”——所有的产品严禁使用那些“可以用很多年”的材料，一律换成两三年就会损坏的普通材料。而这个“潜规则”其实也早就渗透到了我们生活中的方方面面，比如智能手机、液晶电视、笔记本电脑……。

原因说起来其实很简单，如果一个灯泡可以用100年也不会坏，那么灯泡企业怎么赚钱？而如果所有的科技类企业都不赚钱，那么科技怎么发展？

在以前，这个“潜规则”里的年限是三年，这也是为什么很多电子产品的保质期是三年的缘故。也就是说，再好牌子的产品，默认三年也该坏了，以此来逼着用户买新款。游戏曾几何时也是如此，一款大作玩两三年，随后出下一代。

但是最近，“年”这个字在科技、IT、游戏行业里有了更加符合字面的含义，“潜规则”里的两三年被抛弃了，所有的更新换代，实现了真正意义的上的一年一代。

不是么？iPhone一年一代了、Windows系统一年一代了、《刺客信条》也和《使命召唤》一样一年一代了。真正意义上能用、能玩两三年不落后的除了老式收音机和《上古卷轴》也就没什么了……

是竞争激烈导致的？是的。是利欲熏心导致的？也是的。作为用户和玩家，我们恐怕也只有接受的份，但不代表我们不可以分析或来上那么一点吐槽。

在“潜规则”是两三年的时代，企业的收入没有保证么？答案当然是否定的，那为什么还要改为一年一代？其实这与同类型产品的竞争对手太多有很大关系。

比如我们熟悉的智能手机，你两年一代新机，那么市场份额早就被就竞争对手抢光了。因此，逼得各大巨头必须做到一年一款新机不说，还要绞尽脑汁让用户觉得他们创新了，一款新机还没用几个月就必须要换新的，不然自己都觉得对不起自己……的“品牌忠诚度”。

用郭德纲的句话说就是，你们有意思么？

比尔·盖茨早就阐述过他的一个观点，那就是“科技拯救不了人类”，在世界上还有那么多吃不饱饭的贫困人口的情况下，一台带有指纹解锁、虹膜识别等等功能的智能手机耗费了开发者上百亿美元的资产，值得么？



科技产品也许改变了世界，但并非那么不可或缺。游戏也是如此，那么多的行业竞争者确实提升了游戏的制作档次，各种高精尖3D建模、动辄数十个G的容量等等，但是为什么玩家普遍觉得游戏反而不如以前几年才会出一代时好玩了？

也许有人会说，这世界上就是有那么多像你这样的庸人在自扰。不错，谁也没有强迫谁买新手机、新电脑、新游戏。但是当整个产业的节奏被带起来之后，品质、性价比、耐用性的持续降低也是不争的事实。在我眼里，所谓社会节奏加快中最可怕的就是产品周期的加快。因为“一年一代”的代价，是制作者必须跑着上班、每天工作10个小时以上，不然他们赶不上一年一代的速度；而用户也必须跑着上班、每天工作10个小时以上，不然他们就赚不到一年换一代产品的钱……当然土豪就除外了。

老实说，我有时很怀念小时候那种买一款名牌产品可以用很多年的时代，虽然代价是企业发展得很慢，但那个慢悠悠的、一去不返的时代让我觉得异常恬静和平和。人们用心制作每一款产品，然后希望大家都能踏踏实实地用下去，不像现在，一款五六千的手机随便一碰就掉漆还美其名曰“改变了世界”……

我也很怀念那个《博德之门》或《暗黑破坏神》的时代，一款游戏玩了两年还能发现新东西，还能琢磨出新的玩法。不像现在，半小时就可以把一款大作研究个底儿掉，玩了3个月，发现能研究的翻来覆去依旧还是这些东西。

我们没必要用一个世纪也不会坏掉的灯泡，但也不见得非要三个月就坏吧？高利润确实催生科技进步，但科技进步的目的不应该是让产品更好吗？

春节将至，又一个新年即将到来，也许再过几个月，我几个月前买的新手机就要被贴上落后、降价的标签了；也许再过几个月，我还没通关的《刺客信条Ⅳ》将迎来续作了；也许再过几个月，谁又知道会有什么新的东西出现呢……P



digmouse
别逗了好么大家这么忙……

Life is short, play hard.

新年愿望

所谓产业，所谓趋势，所谓世代，在玩家的眼里其实都是过眼云烟，充其量凭空多一些与人论战或是显得自己高端大气上档次的谈资。

所谓“新年愿望”，或者说叫“新年决心”，即“new year resolution”是也，新一年要做什么，要达成什么，都要写在一张纸上贴起来或者放在抽屉里，待来年新年再打开看自己是否有完成过，和我们的新春祝福短信好像也差不太多，只不过别人的更有实用意义罢了。

之所以提到这个，大约是因为看完了最近几年例行出现的GameSpot网站的“一个游戏玩家的一年”视频专题。2012年的“一个游戏玩家的2011”的开头，2010年的12月31日，GameSpot视频编辑Danny在白板上写下“New year resolution: play more video games!”（新年愿望：玩更多的游戏！），然后一整年的游戏发表以蒙太奇的姿态在十分钟的视频中流转，在视频的最后，时间来到2011年12月31日，又是一年的年末，Danny再次将自己的新年愿望写在白板上：“New year resolution: play EVEN more games!”（新年愿望：玩更多的游戏！）

对啊，这不就是每个游戏玩家心里对新一年最大的期望么？

2013年的游戏玩家面对的是一个交接和动荡的年份，但大话是这么说，所谓产业，所谓趋势，所谓世代，在玩家的眼里其实都是过眼云烟，充其量凭空多一些与人论战或是显得自己高端大气上档次的谈资，因为微软也好，索尼也好，任地狱也好还是阀门也好，是生是死，是兴是衰，于玩家并无根本关系，玩家要的只是有游戏可耍，有乐子可享，在这个前提下，PS4与Xbox One机能孰强孰弱，又或者任天堂究竟是不是一个不开窍的烂核桃脑袋，又究竟变得几分天下呢？

于是在被人指为贫弱、浮华的PS3上我们有了《最后生还者》和《超凡双生》；在已经被PC Master Race打入冷宫的两台主机上数千万玩家在洛圣都照样耍得风生水起，丝毫不顾及那边显示器旁苦苦询问亚马逊员工PC版发售日期的苦X脸；在早早被打上肉联厂印章准备送进历史的屠宰场送终的Wii U上，突然从草丛里蹦出来一个《风之杖HD》和《新马里奥3D世界》，用1080p和60fps扇了那厢还在争720p和900p的蓝绿阵营一个耳光。

有时候游戏这个行当就是这么奇怪，如同阿甘的巧克力盒，不尝过谁又会知道这款酒心与前所未见的抹茶夹心比之又何如呢。

所以，当“次世代”的春风再一起刮起来的时候，对玩家而言阵营、国度、语言、机种乃至用什么操作其实都并不是，也不该是什么要争得死去活来不能罢休的东西。当然了，人作为群体动物，爱站队是天性，不过对作为消费者的我们来说，多站几次队多捡一点便宜，那才是天经地义的吧。

不然呢？别逗了好么，大家这么忙哪有空喷你家游戏多了几个马赛克贴图啊！

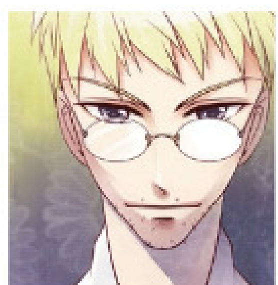
所以我的2014新年resolution大概会是体验更多不同风格的游戏，不论是新是旧，是素素还是任豚，对于一个游戏编辑来说，见识不广，那可是万万不行的。

当然，“play more awesome games”是不能缺少的，《泰坦降临》《看门狗》……2014还是挺让人期待的。

顺便一提，在2013年末发表的GameSpot“一个游戏玩家的2013”里“新年愿望”环节消失了，取而代之的是萧条的美国都市和斯诺登那张让美国政府惴惴不安的脸，在现实问题面前，谁也无法逃避。P



作为一个玩家，写新年愿望也总要有一些凸显自己身份的东西吧



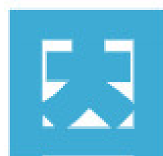
罗萨

呦，这一期写我了啊，不错呦！

人呐，有过回忆，大过一切

我的时代不会过去

那个时候，我也终于彻底明白了周董的那句话：“我的时代不会过去”。我明白了即使消失也不代表死亡。



为生活的原因，我会时常在城市的卖场之间穿梭。也是因为自己天生爱好八卦的原因，我也会比较注意哪家厂商换了谁谁谁做代言人。比如说当五月天成为酸酸乳代言人的时候，我会从内心里称赞蒙牛真的是一家很会挑代言人的公司，它总是能够直接命中一些市场营销领域中很关键的要点，比如说让代言人的粉丝和产品的主消费群体形成叠加重合，从而刺激产品的持续消费……

而反观另一家乳业巨头，似乎就显得就不那么聪明，它的优酸乳产品还在使用周杰伦作为代言人。而周杰伦，貌似是一个已经过了气的明星。自从2010年的那张《跨时代》专辑开始，我似乎就没怎么关注过他的新专辑。而更早的回忆，似乎是从2007年的专辑《我很忙》开始，那个才华万丈的周就已经开始走下坡路了。

如果让我在五月天和周杰伦之间选择去看一场演唱会，我的选择肯定是前者。这种选择直到前不久才出现了一些改变，我在A站看到了一个名为《给世界上唯一的周杰伦——35岁生日快乐！！》的视频，听着熟悉的旋律，看着杂乱的字幕，我的眼角似乎突然有翔划过。令我为之感慨的是视频中节选了一句周杰伦在《开讲啦》这个栏目中所说过的一句话：“我的时代不会过去”。

为此我特意找来了整段视频来看，周杰伦的大意是只要还有人唱着他的歌，那他的时代就不会过去。我在看着视频的时候，耳边响起一段段熟悉的旋律，我开始想起在很漫长的日子里，我都深深地喜欢着这个吐字不清的男人。他的《简单爱》让我可以回想起高中时恋爱的清新，他的《半兽人》让我可以回忆起曾经与众War3的爽快，他的《七里香》让我想起大学校园的那个她的韵味。他的太多的歌曲都在向我倾诉着一个个故事和一个个人，这样的他、这样的他的时代，自然不能成为过去。

那天夜晚，我躺在床上想了很多很多，关于周董的，关于自己的。我想起曾经操办杂志的那些日子，那时候的《模拟地带》只有我们几个另有正业的编辑利用闲暇的时间制作。有的时候两个月出一本，有的时候三个月出一本，最夸张的时候是半年出一本。有不少读者笑称我们从月刊变成了双月刊，后来又成为季刊，最后竟然成为了半年刊，实为中国游戏野鸡杂志届的一朵奇葩。可每当我在论坛上看到读者们在热情地讨论每一本杂志的时候，我又为这朵奇葩感到高兴，因为还有人在关注我们、支持我们，甚至为了购买一本杂志而特意从一座城市来到另一座城市。但书商显然不会为之感到开心，因为这个世界永远都不是属于懒惰者的乌托邦。



商人追逐利益是天经地义的事情，我们的书商除了没付最后一期的制作费之外，其他方面都可以称得上是仁至义尽，所以到现在我都觉得和书商之间不存在什么纠纷，也没有谁欠谁的。要说亏欠，亏欠读者的是最多的。杂志不得不停刊的消息让很多读者伤透了心，他们有40岁的大叔，也有14岁的小孩，他们为了模拟器和游戏一同走到了我们这里，却因我们的不负责任而不得不对自己心爱的宝物说一声“再见”。我清晰地记得那一天是公元2008年12月11日。当夜，我以泪洗面。是日，也有不少忠实粉丝劝我切腹以谢天下，像我这么怕死的人当然是不会做那种蠢事的啦。

在停刊的初期，我还经常去杂志区和读者们进行一下互动，也会在创建的杂志讨论群里偶尔露面聊聊天。但后来我开始越来越害怕看到别人讨论杂志的事情，于是我选择了逃避，眼不见心不烦这招儿对待一切你想所遗忘的事情都有非常好的疗效，于是我在这样的日子里渡过了一年又一年，终于可以忘掉停刊的痛苦，也在记忆里隐藏起这份回忆。属于《模拟地带》的日子已经过去了，属于我的时代也已经过去了。

后来，我遇到上文所描述的那件事，我听到了周董说的：“我的时代不会过去”。于是，我心血来潮地来到了已经被隐藏了的EZ杂志区，我看到的第一个帖子是：“模拟地带杂志会不会复刊”，内容也只有简单的几句话“模拟地带这杂志会不会复刊，很怀念当初等杂志的日子”，发帖的时间是2013年2月13日的凌晨4点35分，距离杂志停刊5年多之后的一天，一个夜不能寐的读者又想起了一本杂志。一时之间，我泪眼朦胧。

我打开了已经屏蔽许久的杂志群，翻看其中的聊天记录，原来在这么多年之后，依旧还有人记得杂志、记得我们，他们在2014年里还在把当年的那份爱延续着。那个时候，我也终于彻底明白了周董的那句话：“我的时代不会过去”。我明白了即使消失也不代表死亡，比如说Westwood、比如说Clover Studio、比如说THQ与Hudson，只要还有人在回味着你们的游戏，你们的时代就还没有过去。

人哪，还真是一种有意思的动物呢。P

Beta网络公测 Network Game 停止运营 手机 Stop operation Mobile phone game 正式运营 Formal operation

Webpage game 网页 单机 Single game

2013电脑游戏产业报告

■本刊编辑部

2013年的产业报告我其实一度以为不会再产生了。

原因在于，一方面随着行业上市的巨头企业越来越多，各个公司的主要数据清晰明了；另一方面随着中小游戏开发企业的井喷式增长，游戏行业的整体份额比例越来越难以估算。

目前各类的产业报告越来越多，各种数据相互冲突，如此庞大的市场，如果不是政府机构来组织调查，民间的力量已经显得越来越微弱，结果的误差也将越来越大。

2013年产业报告的另外一个大问题则在于我们以往的产业

目录

2013中国电脑游戏产业报告

产业背景分析

2013年的产业报告我其实一度以为不会再产生了。原因在于，一方面随着行业上市的巨头企业越来越多，各个公司的主要数据清晰明了；另一方面随着中小游戏开发企业的井喷式增长，游戏行业的整体份额比例越来越难以估算。目前各类的产业报告越来越多，各种数据相互冲突，如此庞大的市场，如果不是政府机构来组织调查，民间的力量已经显得越来越微弱，结果的误差也将越来越大。2013年产业报告的另外一个大问题则在于我们以往的产业报告比较固执于电脑游戏，以此来区划专业游戏机产业；而且在以往的年代，计算机和游戏机的制作销售还是有个较大的区隔，但是随着移动设备的兴起，这种区隔越来越不明显。如何有效判断是否属于电脑游戏行业，还是把我们调查范围扩展到整个电子游戏的范围，我们一直难以取舍。再加之杂志本体之外的变革因素，我们曾一度产生了放弃的念头，但非常感谢编辑部和记者部的新同事们，是你们的激情与活力促成了新一份年度产业报告的诞生。

归飞越鸟恋南枝，劫后余生叹数奇。
破例山公初启事，投荒韩渥尚吟诗。
注书已厌谈孙武，变姓仍难隐子皮。
早岁钤韬且收拾，横渠依旧拥皋比。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2013年1月～2013年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以北京、上海、广东、四川和福建为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

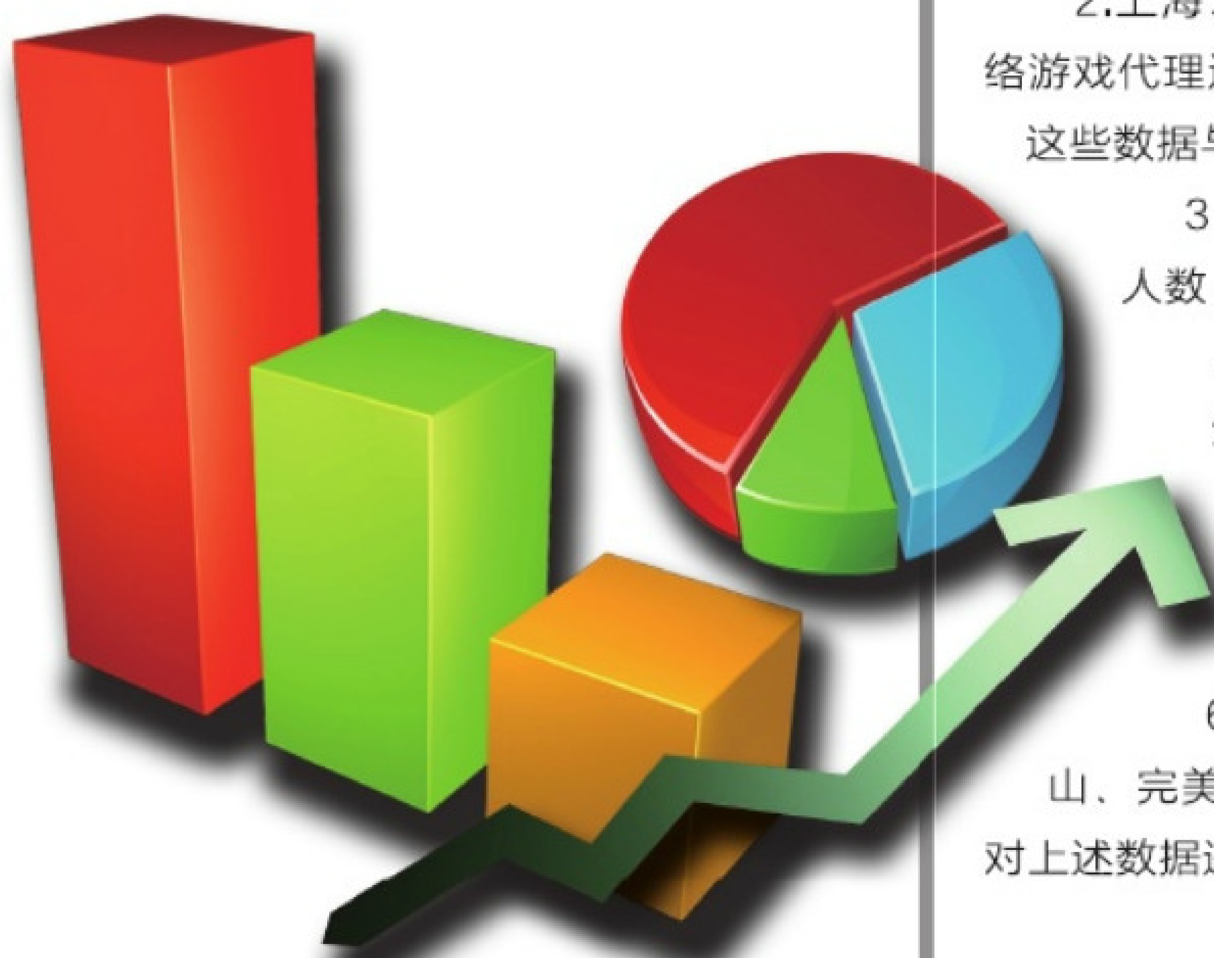
2.上海、北京、广东三地实地调研代表型企业共108家，通过向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

3.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

4.在北京、上海、重庆、成都、西安、兰州、深圳、福州等全国20个城市的网吧和学校抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

5.对苹果商店在线销售数字进行了全面梳理和测算，以此作为个案进行全面分析。

6.通过腾讯、网易、搜狐畅游、盛大游戏、巨人网络、金山、完美时空、奇虎360等上市公司2013年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。



2013 网络游戏市场整体分析

游戏名称	状态	题材	类型	开发公司	运营公司	最后测试时间
天空之城	封测	玄幻	角色扮演	极光互动	极光互动	1月5日
天地决	内测	玄幻	角色扮演	境界游戏	境界游戏	1月6日
超神传	封测	玄幻	角色扮演	上海维炫	4399	1月8日
剑舞	封测	武侠	角色扮演	深圳幻游	中青宝	1月8日
玛雅战纪	封测	奇幻	角色扮演	Mgame	文德互动	1月8日
梦幻龙族2	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	Gravity Games	九合天下	1月10日
暮光	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	天盟数码	51.com	1月10日
笑闹天宫2	内测	玄幻	回合策略	创游软件	聚购科技	1月11日
新梦幻古龙	内测	武侠	回合策略	泰傲互动	天之游	1月15日
英魂之刃	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	网龙公司	网龙公司	1月15日
守护之剑	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	Logiware	盛大游戏	1月16日
曙光之城	封测	奇幻	角色扮演	泓阳网络	泓阳网络	1月16日
英雄问天	封测	玄幻	角色扮演	问天科技	91YX	1月16日
战殇	内测	玄幻	角色扮演	思享网络	思享网络	1月17日
大话海贼	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	火石软件	广州三乐	1月18日
武林奇侠传Online	内测	武侠	角色扮演	重庆创游	聚购科技	1月18日
河图	封测	玄幻	角色扮演	艺为网络	艺为网络	1月24日
幻剑	内测	武侠	角色扮演	盟芽科技	盟芽科技	1月24日
新侠义道	封测	武侠	角色扮演	梦工厂	梦工厂	1月24日
剑圣OL	内测	武侠	角色扮演	厦门网游网络	亦乐互动	1月25日
战争前线	公测	现代	休闲竞技	Crytek	腾讯	1月25日
真武道	封测	武侠	角色扮演	中娱在线	中娱在线	1月29日
大航海时代Online	公测	历史	角色扮演	KOEI	天希网络	1月31日
虎符传奇	公测	武侠	角色扮演	杭州傲天	盟芽科技	1月31日
新誓记	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	文德互动	文德互动	1月31日
远古战场	公测	玄幻	角色扮演	美光网络	美光网络	2月22日
传奇之光	公测	玄幻	角色扮演	尚楚网络	尚楚网络	2月28日
幻灵仙境	公测	玄幻	角色扮演	幻想时代	幻想时代	2月28日
聊斋Q传	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	杭州傲天	杭州润趣	2月28日
恐龙帝国	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	龙族网络	龙族网络	3月1日
乾坤神途	内测	玄幻	角色扮演	杭州跃兔	奇橙在线	3月1日
完美西游	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	红土大陆	红土大陆	3月1日
时空裂痕	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	TrionWorld	盛大游戏	3月6日
X幻想	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	汉森信息	游戏蜗牛	3月15日
烈焰行动	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	网禅	腾讯	3月15日
蜀山剑侠传（横版）	内测	玄幻	角色扮演	光宇游戏	光宇游戏	3月15日
天龙群侠Online	封测	武侠	角色扮演	莲蓬网络	九合天下	3月15日
独孤求败	公测	武侠	角色扮演	网城科技	U7游戏平台	3月21日
火凤燎原Online	封测	历史	角色扮演	智傲互动	智傲互动	3月22日
三国演义	公测	历史	角色扮演	泥巴网络	泥巴网络	3月22日
希望之翼	内测	奇幻/魔幻	回合策略	多益网络	多益网络	3月22日
真武传	封测	玄幻	角色扮演	目标在线	盛久网络	3月22日

游戏名称	状态	题材	类型	开发公司	运营公司	最后测试时间
三界兵器谱	公测	历史	角色扮演	杰瑞游戏	杰瑞游戏	3月28日
神劫OL	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	厦门涅槃	新时大众	3月28日
神墓	封测	玄幻	角色扮演	游艺春秋	游艺春秋	3月28日
武魂	公测	武侠	角色扮演	网易	网易	3月28日
新挑战	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	Gamehi	上海昊嘉	3月28日
QQ炫舞2	内测	现代	休闲竞技	永航科技	腾讯游戏	3月29日
疯狂勇士	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	趣游	趣游	3月29日
亮剑2	公测	历史	角色扮演	中青宝	中青宝	3月29日
龙帝争霸	封测	玄幻	角色扮演	中青宝	中青宝	3月29日
终极火力	封测	现代	休闲竞技	游互网络	奕奕网络	4月1日
新寻仙	公测	玄幻	角色扮演	像素软件	腾讯游戏	4月2日
晴空物语	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	传奇网络	昆仑万维	4月3日
修魔	公测	玄幻	角色扮演	珠海仟游	迅雷	4月3日
天魔神途	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	跃兔网络	蜗牛网络	4月9日
仙尘2	内测	玄幻	角色扮演	璇玑网络	龙族网络	4月9日
斗破苍穹Online	公测	玄幻	角色扮演	搜狐畅游	搜狐畅游	4月10日
绝世	封测	玄幻	角色扮演	中视网元	中视网元	4月10日
Dgame	封测	奇幻/魔幻	回合策略	腾讯	腾讯	4月11日
舞侠OL	公测	现代	休闲竞技	火游网络	火游网络	4月11日
黎明之光	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	蓝港在线	蓝港在线	4月12日
马尔斯	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	多益网络	多益网络	4月12日
大武侠	内测	武侠	角色扮演	傲天科技	润趣科技	4月18日
梦幻卡修	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	苏州麦卡	苏州麦卡	4月18日
三界轮回	封测	玄幻	角色扮演	爱迪通智	爱迪通智	4月18日
碎魂	封测	历史	角色扮演	飞腾振世	尚楚网络	4月18日
天羽外传	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	广州网游	成都日照	4月18日
雷电2	封测	玄幻	休闲竞技	火云网络	艺为网络	4月19日
逍遥江湖	公测	武侠	角色扮演	珠海心游	心游科技	4月20日
魔刃OL	封测	玄幻	角色扮演	网虫游戏	网虫游戏	4月22日
勇者之心	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	搜狐畅游	搜狐畅游	4月23日
邪域战灵	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	中青宝	中青宝	4月24日
精英部队	内测	现代	休闲竞技	兵赢天下	九合天下	4月25日
梁山豪杰	内测	武侠	角色扮演	圣天龙	圣天龙	4月25日
奇迹2	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	第九城市	第九城市	4月25日
秦皇天下	内测	历史	角色扮演	厦门网游网络	亦乐互动	4月25日
水浒无双	公测	历史	角色扮演	武神世纪	武神世纪	4月25日
龙之传奇2	公测	玄幻	角色扮演	绿谷网络	绿谷网络	4月26日
新问鼎	公测	历史	角色扮演	青瓷数码	吉比特	4月27日
宠物王国	内测	现代	模拟经营	网易	网易	4月28日
格斗之魂	封测	现代	休闲竞技	盛大游戏	盛大游戏	4月28日
红途OL	内测	玄幻	角色扮演	惠昌科技	惠昌科技	4月28日
神仙世界	公测	玄幻	角色扮演	凯讯	凯讯	4月28日
醉八仙	内测	玄幻	回合策略	中青宝	中青宝	4月28日
屠魔战纪	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	缘彩网络	缘彩网络	4月29日
QQ仙灵	公测	玄幻	回合策略	腾讯	腾讯	4月30日

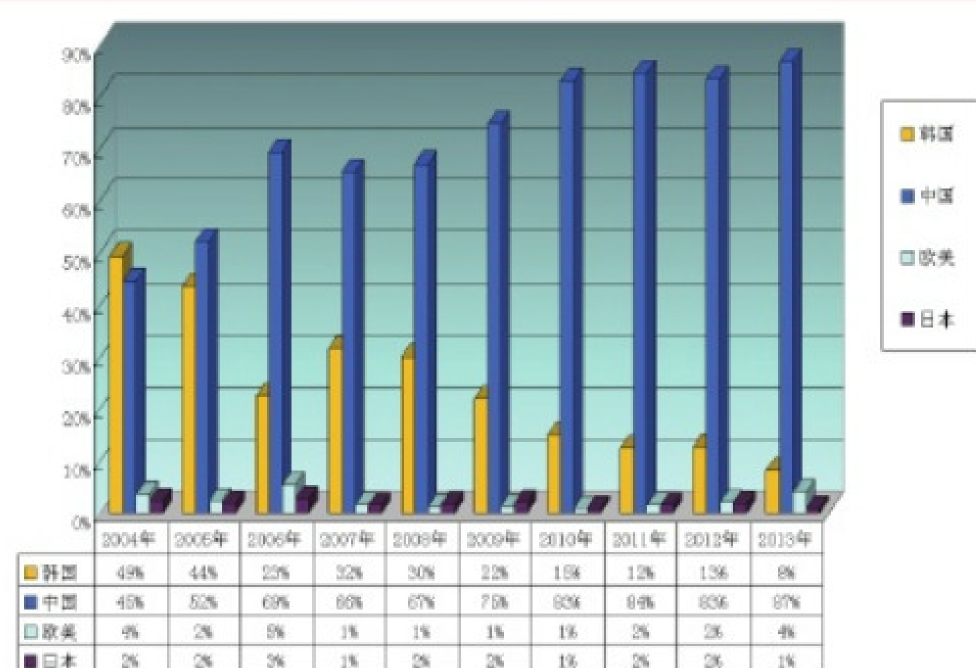
游戏名称	状态	题材	类型	开发公司	运营公司	最后测试时间
重火力	封测	现代	休闲竞技	Redduck	腾讯	5月2日
血战王朝	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	盈佳世纪	盈佳世纪	5月4日
源火	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	盈佳世纪	盈佳世纪	5月4日
轩辕传说	公测	玄幻	角色扮演	青苹果	飞扬天下	5月9日
泰坦时代	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	盛世互动	联众	5月10日
NBA2K OL	公测	现代	休闲竞技	Take-Two	腾讯	5月11日
格斗俱乐部	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	九月科技	华多网络	5月15日
龙神三国	封测	历史	角色扮演	秘法网络	麦思网络	5月15日
武侠世界	封测	武侠	角色扮演	惠昌科技	惠昌科技	5月15日
混沌之门	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	上海鑫游	金山软件	5月16日
圣斗士星矢	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	完美世界	完美世界	5月16日
新天堂2	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	NCsoft	腾讯	5月16日
地狱圣火	封测	玄幻	角色扮演	武汉暴雷	武汉纵道	5月17日
裂天之刃	内测	玄幻	角色扮演	乐乐堂	中青宝	5月17日
天骄3	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	目标在线	光宇游戏	5月17日
大决战	公测	历史	休闲竞技	涂鸦软件	空中网	5月23日
兵王	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	巨贤网络	中青宝	5月24日
猎天	内测	玄幻	角色扮演	斗胜游戏	盛大游戏	5月28日
炮炮向前冲	封测	现代	休闲竞技	卡米文化	金山软件	5月28日
生化战场	公测	现代	休闲竞技	腾讯	腾讯	5月30日
寻龙记	内测	玄幻	角色扮演	梦工厂	梦工厂	5月30日
傲视传奇	封测	武侠	角色扮演	红土大陆	浅蓝网络	5月31日
军团战争	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	华多网络	华多网络	5月31日
龙神大陆	内测	玄幻	角色扮演	上海有间	上海有间	5月31日
战机世界	封测	现代	休闲竞技	Wargaming	空中网	6月13日
坠星大陆	公测	玄幻	角色扮演	酷游游戏	酷游游戏	6月14日
醉红楼	公测	奇幻/魔幻	回合策略	厦门奇域	厦门网氏	6月14日
玄真道	公测	玄幻	角色扮演	安讯网络	安讯网络	6月20日
桃花源记	内测	玄幻	角色扮演	深圳淘乐	深圳淘乐	6月21日
燕赵风云	内测	玄幻	角色扮演	涅盘网络	遇见网络	6月22日
封天	封测	玄幻	角色扮演	千贝互娱	千贝互娱	6月25日
行星边际2	公测	现代	休闲竞技	SONY	第九城市	6月25日
笑傲江湖	公测	武侠	角色扮演	完美世界	完美世界	6月28日
诸神世纪	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	中青宝	中青宝	7月4日
画皮世界	公测	玄幻	角色扮演	麒麟游戏	麒麟游戏	7月6日
冰火传奇	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	GalaxyGate	苏州乐朋	7月11日
磁星骑士	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	使徒网络	使徒网络	7月11日
全球计划	内测	现代	角色扮演	Hi-Rez Studios	三味游	7月11日
颓废之心	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	Stairway Games	迅雷	7月11日
最游记	公测	玄幻	角色扮演	武神世纪	武神世纪	7月11日
横扫天下	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	趣游	趣游	7月12日
抗战2	内测	历史	角色扮演	中青宝	中青宝	7月12日
龙状元	内测	武侠	休闲竞技	成都魔方	火焰网络	7月12日
新征途	内测	武侠	角色扮演	巨人网络	巨人网络	7月12日
天OL	内测	玄幻	角色扮演	天久科技	天久科技	7月13日
上古封神	封测	玄幻	角色扮演	杭州皇池	四九游	7月15日
大话红楼	公测	历史	角色扮演	金山软件	金山软件	7月18日
末日重生	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	游唐网络	甲子科技	7月18日
仙境传说	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	Gravity	昆仑万维	7月18日
音乐侠	封测	现代	休闲竞技	蜗牛公司	蜗牛公司	7月18日
精灵传说	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	网易	网易	7月20日
末日屠龙	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	金山软件	金山软件	7月23日
新水浒Q传2	内测	武侠	角色扮演	火石软件	火石软件	7月23日
战灵	封测	历史	休闲竞技	杭州边锋	杭州边锋	7月23日
骑士3.0	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	Mgame	游艺春秋	7月25日
狂剑	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	网成科技	渡口网络	7月26日
龙门客栈	公测	武侠	角色扮演	修真网络	空中网	7月26日
疾风之刃	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	Allm	腾讯	7月31日
大海战3	内测	现代	休闲竞技	SD Enter Net	九合天下	8月1日
创想兵团	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	游智信息	上海淘米	8月8日
滔天传说	内测	玄幻	角色扮演	果游网络	雍秦网络	8月9日
修罗道OL	内测	玄幻	角色扮演	上海火蟾	上海火蟾	8月9日
伊甸	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	中青宝	中青宝	8月9日
修罗王	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	盛光天翼	盛光天翼	8月13日
精灵Q传	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	杭州傲天	盟芽科技	8月14日
八仙传	封测	玄幻	角色扮演	泓阳网络	泓阳网络	8月15日
天剑流影	公测	武侠	角色扮演	绚彩软件	宏柳网络	8月16日
新流星搜剑录	封测	武侠	休闲竞技	空中网	空中网	8月18日
猎龙战记	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	网龙公司	网龙公司	8月20日
梦幻隋唐	内测	玄幻	回合策略	天上友嘉	泥巴网络	8月23日
末日之光	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	幻想时代	幻想时代	8月23日
武易	内测	武侠	角色扮演	广州仙海	37wan	8月23日
将魂三国	公测	历史	角色扮演	九众互动	九众互动	8月29日
圣堂	公测	玄幻	角色扮演	兴采网络	兴采网络	8月29日
灵魂战神	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	YD Online	光宇游戏	8月30日
古国崛起	内测	玄幻	角色扮演	亿佳网络	亿佳网络	9月4日
希望OL	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	Grigon	昆仑万维	9月5日
零世界	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	盛大游戏	盛大游戏	9月6日
完美江湖	内测	玄幻	角色扮演	红土大陆	红土大陆	9月6日
仙侠世界	公测	玄幻	角色扮演	巨人网络	巨人网络	9月6日
圣王	公测	玄幻	角色扮演	完美世界	完美世界	9月10日
猎魂	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	冰峰科技	冰峰科技	9月11日
英雄三国	内测	历史	休闲竞技	网易	网易	9月11日
达芬奇	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	Bridea	搜狐畅游	9月12日
斗战神	公测	玄幻	角色扮演	腾讯	腾讯	9月12日
龙翔密传	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	凯乐斯网络	凯乐斯网络	9月12日
神武战略版	封测	玄幻	回合策略	多益网络	多益网络	9月13日
撒农大陆	内测	现代	角色扮演	天趣网络	天趣网络	9月15日
大唐2	内测	武侠	角色扮演	火雨网络	火雨网络	9月18日
混沌帝国	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	Npluto	北京嘉游戏	9月18日
新仙剑OL	内测	玄幻	角色扮演	骏梦游戏	骏梦游戏	9月19日
QQ封神记	公测	玄幻	角色扮演	腾讯	腾讯	9月24日
Touch	公测	现代	休闲竞技	完美世界	完美世界	9月24日
DOTA2	公测	奇幻/魔幻	休闲竞技	Valve	完美世界	9月25日
宝莲传说	内测	玄幻	角色扮演	意果互动	飞扬天下	9月25日
企鹅战争	内测	现代	休闲竞技	蜗牛公司	蜗牛公司	9月29日
天涯明月刀	封测	武侠	角色扮演	腾讯	腾讯	10月1日
暗黑之光	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	颐博数码	颐博数码	10月12日
金刚之印	内测	玄幻	角色扮演	天高网络	天高网络	10月12日
新丝路	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	JOYMAX	游艺春秋	10月15日
寻龙	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	臻游网络	臻游网络	10月16日
300英雄	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	跳跃网络	中青宝	10月18日
成吉思汗2	公测	玄幻	角色扮演	麒麟游戏	麒麟游戏	10月18日
侠客无双	内测	武侠	角色扮演	云蟾网络	云蟾网络	10月18日
幻界OL	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	快乐阳光	芒果游戏	10月22日

游戏名称	状态	题材	类型	开发公司	运营公司	最后测试时间
无限世界	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	无限时空	无限时空	10月22日
超能战联	公测	现代	休闲竞技	Neople	世纪天成	10月24日
怪物猎人Online	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	CAPCOM	腾讯	10月24日
炉石传说	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	暴雪	网易	10月24日
使命召唤Online	内测	现代	休闲竞技	动视	腾讯	10月24日
自由足球	内测	现代	休闲竞技	JOYCITY	腾讯	10月24日
新天龙八部	公测	武侠	角色扮演	搜狐畅游	搜狐畅游	10月25日
梦塔防	封测	玄幻	回合策略	杭州电魂	杭州电魂	10月31日
神之浩劫	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	Hi-Rez Studios	腾讯	10月31日
丝路传说2	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	乐旭	卓易通	10月31日
战刃	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	慧泽时代	上海凡游	10月31日
传奇霸主	公测	武侠	角色扮演	广州派游	酷玩网络	11月1日
龙武	内测	玄幻	角色扮演	冰川网络	冰川网络	11月1日
梦想猎人	内测	玄幻	角色扮演	梦方舟	梦方舟	11月1日
龙剑	内测	武侠	角色扮演	网易	网易	11月6日
FIFA OL3	封测	现代	休闲竞技	EA	腾讯	11月7日
乾坤	内测	玄幻	角色扮演	禹硕游戏	禹硕游戏	11月7日
征三国	封测	历史	角色扮演	拓乐网络	赤橙数娱	11月7日
冰火纪元	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	昆仑万维	泥巴网络	11月8日
刀剑2	公测	武侠	角色扮演	像素软件	腾讯	11月8日
二战OL	内测	历史	角色扮演	中青宝	中青宝	11月8日
永恒冒险	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	KOG	搜狐畅游	11月8日
藏地传奇	内测	玄幻	角色扮演	网易	网易	11月12日
东方仙境	内测	玄幻	角色扮演	游域科技	游域科技	11月13日
诛邪	封测	玄幻	角色扮演	青瓷数码	吉比特	11月13日
108将星录	内测	玄幻	角色扮演	飞腾振世	兴采网络	11月14日
兵马俑	内测	历史	角色扮演	成都魔方	成都魔方	11月14日
龙之幻想	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	深圳盛游	珠海成长	11月14日
名将列传	封测	武侠	角色扮演	传奇网络	昆仑万维	11月14日
沃土	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	Ankama	迅鸟网络	11月14日
斗仙	内测	玄幻	角色扮演	吉比特	吉比特	11月15日
九天传	公测	玄幻	角色扮演	游匠网络	游众文化	11月15日
天堂之冠	封测	奇幻/魔幻	角色扮演	上海锦游	上海锦游	11月15日
血战	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	昆仑万维	盛大游戏	11月15日
江湖总动员	封测	武侠	角色扮演	联易互动	时代奇域	11月19日
铁甲战神	内测	现代	休闲竞技	亿乐园	亿乐园	11月19日
狂刃	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	成都志游	简悦	11月20日
美人江湖	公测	武侠	角色扮演	安讯网络	安讯网络	11月20日
枪神纪	内测	现代	休闲竞技	腾讯	腾讯	11月21日
神话大陆	公测	玄幻	角色扮演	哆可梦网络	哆可梦网络	11月21日
信长之野望Online	内测	历史	角色扮演	KOEI	天戏网络	11月21日
妖西游	内测	玄幻	角色扮演	盛游天下	盛游天下	11月21日
英雄年代3	内测	历史	角色扮演	盛大游戏	盛大游戏	11月21日
游戏星城	内测	现代	模拟经营	网易	网易	11月21日
蒸汽之城	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	梦加网络	梦加网络	11月21日
决战紫禁	公测	武侠	角色扮演	杭州游趣	杭州边锋	11月22日
蜀山剑侠传	公测	玄幻	角色扮演	光宇游戏	光宇游戏	11月22日
危机2015	内测	现代	休闲竞技	网易	网易	11月22日
大宋	内测	武侠	角色扮演	艺为网络	艺为网络	11月27日
东方故事	内测	玄幻	回合策略	逸海情天	极致游戏	11月27日
剑灵	公测	奇幻/魔幻	休闲竞技	NCsoft	腾讯	11月28日
龙之封印	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	御风行	厦门网氏	11月29日

游戏名称	状态	题材	类型	开发公司	运营公司	最后测试时间
洛神	封测	玄幻	角色扮演	阳光游戏	阳光游戏	11月29日
我主封神	内测	玄幻	角色扮演	目标在线	点金科技	11月29日
无尽英雄	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	狸猫网络	狸猫网络	11月29日
人仙	内测	玄幻	角色扮演	宏柳网络	宏柳网络	11月30日
仙魔变	公测	玄幻	角色扮演	兴采网络	兴采网络	12月3日
王侯将相	内测	玄幻	角色扮演	寅酷网络	寅酷网络	12月4日
九天神话	公测	玄幻	角色扮演	金山软件	金山软件	12月5日
光荣使命Online	封测	现代	休闲竞技	巨人网络	巨人网络	12月6日
激战2	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	ArenaNet	空中网	12月6日
侠义外传	封测	武侠	角色扮演	梦工厂	梦工厂	12月6日
仙幻奇缘	公测	玄幻	角色扮演	中青宝	中青宝	12月6日
争渡三国	内测	玄幻	角色扮演	争渡科技	争渡科技	12月6日
侠义天下	公测	武侠	角色扮演	成都酷嘟嘟	成都酷嘟嘟	12月9日
魔法门冠军对决	封测	奇幻/魔幻	回合策略	育碧	碧汉网络	12月10日
魔侠传	公测	玄幻	角色扮演	极致游戏	极致游戏	12月10日
狐狸三国	内测	玄幻	角色扮演	金山软件	金山软件	12月12日
逆战	公测	奇幻/魔幻	休闲竞技	腾讯	腾讯	12月12日
女神战机	封测	玄幻	休闲竞技	火云网络	银火网络	12月12日
众神争霸	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	腾讯	腾讯	12月12日
Q群仙传OL	内测	玄幻	角色扮演	龙图智库	龙图智库	12月13日
暗影之剑	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	JCR Soft	搜狐畅游	12月13日
电影帝国	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	境界游戏	境界游戏	12月13日
九刃2	公测	玄幻	角色扮演	成都魔方	宏柳网络	12月14日
超神英雄	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	S2 GAMES	腾讯官网	12月16日
激战大陆	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	ALT1	上海昊嘉	12月16日
勇者大冒险	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	像素软件	腾讯	12月16日
国战	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	思享网络	空中网	12月17日
霸三国OL	内测	历史	休闲竞技	腾讯	腾讯	12月18日
魂之猎手	封测	奇幻/魔幻	休闲竞技	CJ E&M Games	腾讯	12月19日
自由篮球	公测	现代	休闲竞技	JOYCITY	世纪天成	12月19日
爆裂天空	内测	奇幻/魔幻	休闲竞技	网易	网易	12月20日
环球冒险	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	乐游世纪	乐游世纪	12月20日
剑魂	封测	武侠	角色扮演	骋龙游戏	骋龙游戏	12月20日
剑啸江湖	内测	武侠	角色扮演	厦门腾游	深圳浩天	12月20日
劲舞堂	公测	现代	休闲竞技	T3	博瑞天堂	12月20日
摩登原始人	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	成都寰宇	友为网络	12月20日
天境	公测	玄幻	角色扮演	武汉天境轩	天境世纪	12月20日
零纪元	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	万游引力	万游引力	12月21日
创世神话	封测	玄幻	角色扮演	超游网络	蓝波万	12月24日
格子RPG	内测	奇幻/魔幻	回合策略	青瓷数码	吉比特	12月25日
黑金	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	蜗牛公司	蜗牛公司	12月25日
星魂OL	内测	玄幻	角色扮演	炽诚科技	友为网络	12月25日
幻兽大陆	公测	奇幻/魔幻	角色扮演	游爱数码	神州杰瑞	12月26日
罗德岛战记Online	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	网成科技	U7平台	12月26日
上古世纪	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	XL GAMES	腾讯	12月26日
焚天	公测	武侠	角色扮演	泰鸿科技	泰鸿科技	12月27日
龙界争霸	内测	玄幻	角色扮演	龙之界	龙之界	12月27日
盘龙OL	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	盛大游戏	盛大游戏	12月27日
天空之剑	内测	奇幻/魔幻	角色扮演	雪羽网络	中青宝	12月27日
吞噬苍穹	内测	玄幻	角色扮演	灵石网络	灵石网络	12月27日
天诛	内测	玄幻	角色扮演	景峰科技	景峰科技	12月28日
天之传说	封测	玄幻	回合策略	搜狐畅游	搜狐畅游	8月28日

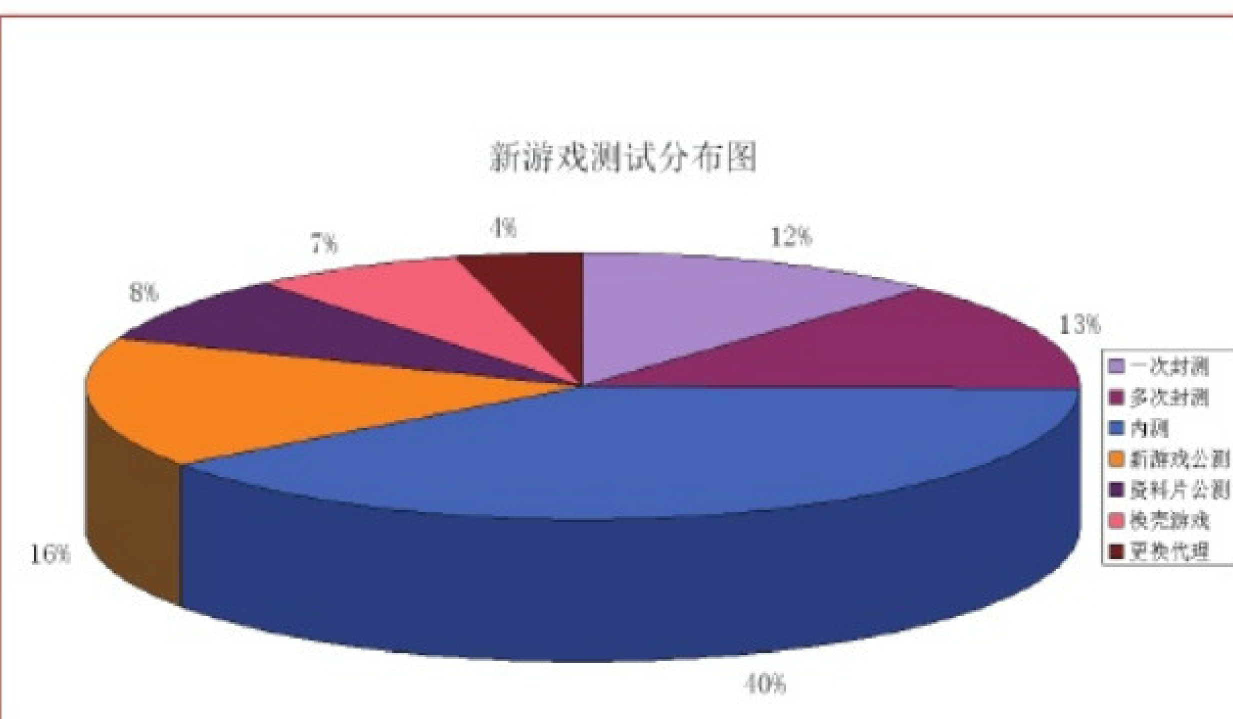
2013年网络游戏产品来源结构分析

相比于突飞猛进的手游与陷入夹缝的页游，2013年国内网络游戏市场总体表现比较稳定，可以说是市场趋于成熟的表现。从产品来源结构看，2013年国内开服测试的网游依然以国产游戏为主，占到全部新开服游戏的87%。这一比例相比2012年又有较大提高。不过在实际统计中我们发现，不少国产游戏常常以推出资料片为名义重新进行公测（共计26款），其次还有相当部分国产游戏属于更换游戏名称的换壳/修改网游（共22款）。海外引进游戏则很少有这样的情况。这一现象从侧面反映出不少国产游戏品牌质量依然不过关，需要不断更换游戏名称，不断对游戏内容进行大幅度回炉重制才能存活。



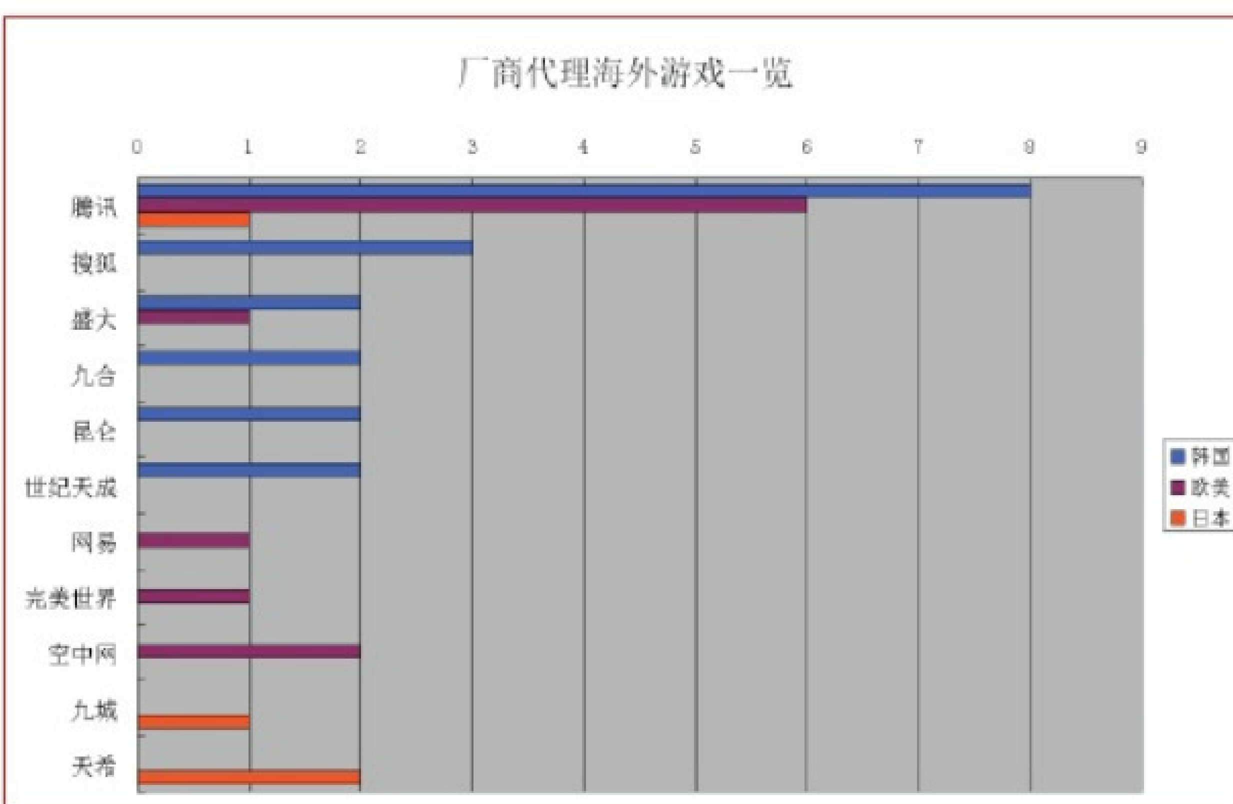
	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年
韩国	49%	44%	23%	32%	30%	22%	15%	12%	13%	8%
中国	45%	52%	69%	66%	67%	75%	83%	84%	83%	87%
欧美	4%	2%	5%	1%	1%	1%	1%	2%	2%	4%
日本	2%	2%	3%	1%	2%	2%	1%	2%	2%	1%

通过2013年各类新网游测试分布图则可以看到，近两年来网游新作的数量在不断减少。据统计，2013年全新测试的网游数量在300款以下，其中有38款游戏只进行了一次技术测试便销声匿迹，正式宣布公测的游戏只有111款，其中有相当部分是以资料片形式推出的“伪公测”，还有一些游戏是因为原代理商倒闭或放弃代理而关服，在更换代理商后重新开服“公测”，并非全新游戏。若将这部分游戏剔除，那么2013年正式公测的游戏实际数量在100款以下。



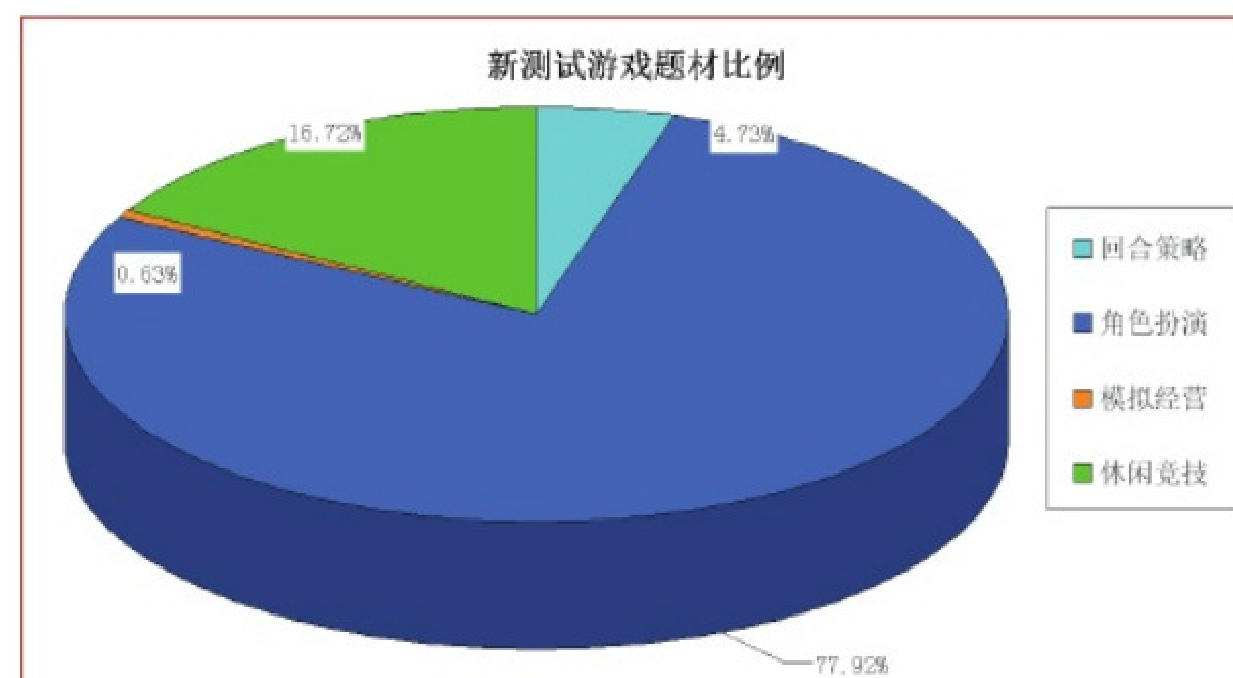
在2013年来自海外的网络游戏中，韩国游戏依然是占比例最高的，占到总数的8%。欧美游戏在2013年获得了相对较多的关注，测试游戏数目也有小幅提升，占到了4%。日本网游依然在中国受到冷遇，只有不足1%的比例。

在海外游戏代理商方面，腾讯无论从代理数量还是运营规模上都遥遥领先，2013年它共代理了韩国游戏8款，欧美游戏6款，日本游戏1款，代理游戏占全国引进的海外游戏的35.7%（宣布代理信息但未进行测试的游戏不计算入内）。除腾讯外，搜狐与盛大也是引进海外游戏的主要力量，以上3家厂商代理游戏数量占2013年海外引进游戏的50%。可见海外游戏已经由当年不分质量的饥渴式引进逐步转向精品引进，国内的中小网游厂商对海外游戏的引进代理都变得更为谨慎。

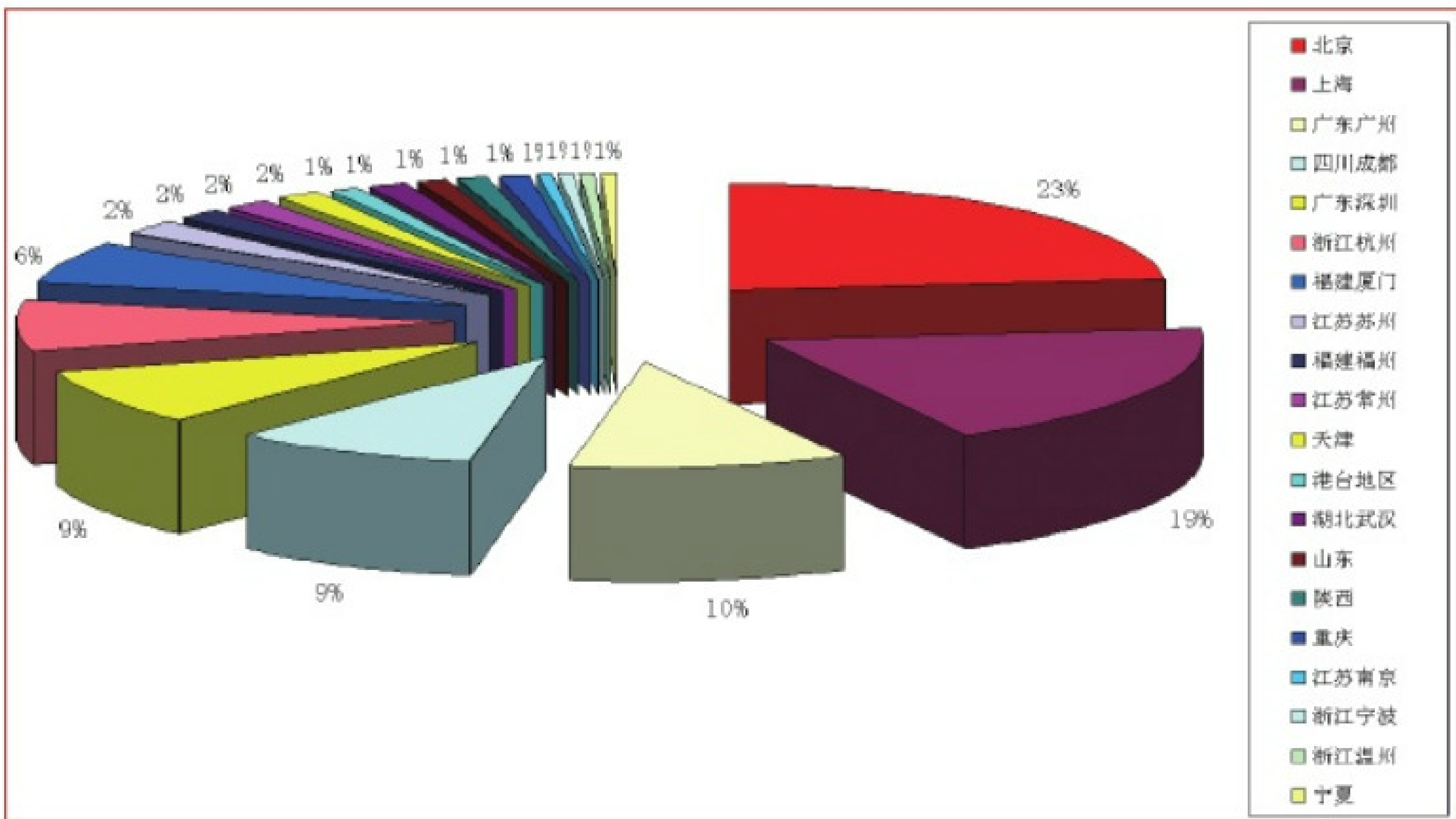


2013年网络游戏产品类型分析

在游戏类型方面，大型角色扮演依然是2013年国内网游市场的主要游戏类型，占新测试游戏总数的77.9%，相比去年略为下降。以体育、音乐、舞蹈、射击、DotA、MOBA等为代表的休闲竞技游戏进一步发展，体现出2013年快节奏的时代潮流。传统的回合策略与模拟经营类游戏已被边缘化。这主要是因为大量角色扮演类游戏在游戏中加入了策略、经营、养成等游戏成分，从而使单纯的策略或经营养成游戏不再有生存的市场。



2013年网络游戏开发商地域分析



经过我们的统计，2013年国内共有176家不同类型的网络游戏开发商有新作推出。北京、上海、广州、成都和深圳依然是游戏开发商最为集中的五大城市，五大城市的开发商占全国开发商总量的70%，其中北京以41家开发商的数量居于领先地位。以五大城市为中心分别形成了环渤海、长三角、珠三角与成渝地区这四大游戏产业聚集区域。若光以开发商数量来说，覆盖了上海、杭州、苏州、常州等地的长三角区域囊括了数量最多的开发商，可以说是游戏开发者最为集中的区域。除以上四大区域外，以福建厦门为中心的地区也涌现了数量可观的游戏开发商，其中一部分厂商形成了与台湾地区游戏开发商的良好互动。另外，在今年也出现了一些中西地区游戏开发商的身影，可以期待这些新生力量为国产游戏开发带来新动力。

2013年网络游戏市场总规模分析



2013年手机游戏市场的快速增长势不可挡，相比之下网络游戏市场并没有给人留下太多的印象。腾讯游戏业务的季度收入如预期中一样突破百亿数量级，其在网游产业中的领头羊地位已无可动摇。同时，随着越来越多腾讯自主研发网游的推出，它正在摆脱缺乏原创游戏的尴尬局面，从而避免步当年盛大的后尘。注重自研品牌的网易依然位居第二。搜狐畅游与盛大的业绩在2013年不分伯仲。依托业页业务的360游戏则保持了较高的业绩增长速度，向传统网游厂商发起冲击。

通过对几大上市公司财报数据的分析，可以看到现在中国网游市场已进入巨头时代，由于市场趋于饱和，巨头之间的竞争日益激烈，中小开发商都开始转向低成本的游戏运作方式。这种趋向可以从各类数据分析中看出。比如2013年出现了多款停服老游戏重新开服的情况。老游戏本身拥有固定用户群所以无需太多宣传，同时老游戏对服务器压力小，更新维护成本更低。同理，换壳游戏、资料片游戏等都可以看作是运营商节约成本的表现。除几大巨头外，中小开发商也普遍放弃了高成本高风险的海外游戏代理。以上种种现象都表明中国网游的资本市场已渐趋理性，游戏用户年龄层区分越来越大，接下来网游市场将会变得更加细分，游戏品质与运营诚意将决定运营商的成败。

根据各上市公司公布的财报数据以及我方收集整理的数据，我们计算出2013年国内网络游戏市场的总规模在683亿元，比去年同期增长30%。这个数字包括了网络游戏、网页游戏、不包括移动端平台的市场规模。这个数字虽然并不惊艳，但体现出中国网游市场的可持续发展性，年均30%的增长率体现了网游产业的稳健发展，它已成为中国文化创意产业的一根坚实的支柱。

2013 网页游戏市场整体分析

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营平台	最后测试时间
轩辕变	角色扮演	上海游族	上海游族	2013年1月6日
一代宗师	角色扮演	上海游族	上海游族	2013年1月7日
大话神仙	角色扮演	上海隐志	腾讯游戏	2013年1月10日
斗将魂	角色扮演	福州捷普	37wan	2013年1月10日
暮光	角色扮演	天盟数码	51游戏社区	2013年1月10日
幻龙武将传	战争策略	易玩通	易玩通网	2013年1月15日
乱世诛魔	角色扮演	北京热酷	腾讯游戏	2013年1月15日
机甲2046	战争策略	智维网络	深圳智维	2013年1月18日
三英雄传说	角色扮演	盛大游戏	盛大游戏	2013年1月18日
性感炸弹	休闲竞技	广州要玩	广州要玩	2013年1月18日
空中大灌篮HD	休闲竞技	龙裔工作室	互爱互动	2013年1月22日
梦幻三界	角色扮演	广州启游	天诚合达	2013年1月22日
龙将2	角色扮演	广州九娱	37wan	2013年1月23日
海神	战争策略	第七大道	37wan	2013年1月24日
武尊	角色扮演	江苏易乐	37wan	2013年1月25日
三国霸业	战争策略	北京任游	北京任游	2013年1月28日
仙纪	角色扮演	青果灵动	跟我玩	2013年1月28日
西游大冒险	角色扮演	上海秀策	腾讯	2013年1月29日
中娱武道	角色扮演	中娱在线	中娱在线	2013年1月29日
烈火战神	角色扮演	仙海网络	9377	2013年1月30日
超级水族馆	模拟经营	秀策网络	腾讯	2013年1月31日
欧冠足球	战争策略	旭游网络	我游网	2013年1月31日
怪兽小岛	休闲竞技	4399忍者猫	4399游戏	2013年2月1日
华夏风云	角色扮演	归零网络	腾讯平台	2013年2月14日
盛世九州	角色扮演	动网先锋	腾讯	2013年2月20日
无疆国度	战争策略	北京蜂巢	蜂巢科技	2013年3月1日
群雄天下	战争策略	上海幻游	腾讯	2013年3月5日
新弹弹堂	休闲竞技	第七大道	4399	2013年3月6日
龙珠世界	角色扮演	上海华深	花生游戏	2013年3月7日
绿茵豪门	模拟经营	恺英网络	05wan	2013年3月7日
霸王之心	角色扮演	林源网络	山王游戏	2013年3月8日
猎魔	角色扮演	乐游网	乐游网	2013年3月8日
神魔仙界2	角色扮演	厦门游家	4399游戏	2013年3月12日
仙剑无双	角色扮演	盛世光年	芸豆科技	2013年3月12日
皇帝传	战争策略	火焰网络	火焰网络	2013年3月13日
无双三国	角色扮演	创想时空	卓页互动	2013年3月14日
X幻想	角色扮演	汉森信息	游戏蜗牛	2013年3月15日
天龙奇侠	角色扮演	智玩	360游戏	2013年3月15日
新梦幻之城	角色扮演	杭州泛城科技	乐子网	2013年3月15日
七武器	角色扮演	上海毅强	37wan	2013年3月19日
卡布魔境	角色扮演	4399游戏	4399游戏	2013年3月22日
神魔永生	角色扮演	`2721	4399	2013年3月22日
楚汉	战争策略	广州爱游	甜豆/火玩	2013年3月23日
悍将传世	角色扮演	盛大游戏	盛大游戏	2013年3月26日
侠义传	角色扮演	宣逸网络	XY游戏	2013年3月26日
忍者无双	角色扮演	奇矩互动	我顶网	2013年3月27日
绝代双骄	角色扮演	昆仑万维	昆仑万维	2013年3月28日
悟空来了	角色扮演	51wan	51wan	2013年3月29日
忍者疾风传	角色扮演	耶趣网络	领我玩	2013年4月1日
天珠变	角色扮演	成都页游	成都页游	2013年4月3日
平天下	战争策略	幻多奇	多易	2013年4月9日
王城霸主	角色扮演	微端网络	37wan	2013年4月10日
乾坤变	角色扮演	中琪网络	我顶网	2013年4月11日
封天传	角色扮演	翔游网络	翔游网络	2013年4月12日
黎明之光	角色扮演	蓝港在线	360游戏	2013年4月12日
封神道2	角色扮演	都游网络	7637	2013年4月13日
逆乾坤	角色扮演	捷普信息	3595	2013年4月15日
圣杯传说	角色扮演	恺英网络	恺英网络	2013年4月18日
霸王传说	角色扮演	杭州格萌	杭州格萌	2013年4月24日
蓬莱奇谭	角色扮演	重庆祥维	上海妙博	2013年4月25日

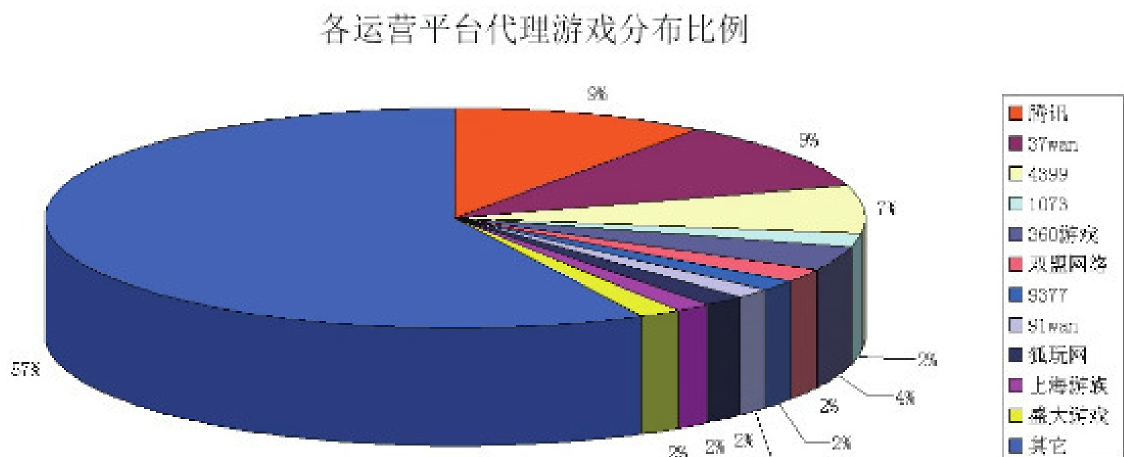
游戏名称	游戏类型	开发公司	运营平台	最后测试时间
天行剑	角色扮演	广州爱游	QQ163	2013年4月26日
三国立志传	战争策略	新时大众	大众游戏	2013年4月26日
大裁决	角色扮演	墨龙科技	37wan	2013年4月26日
将神(3D)	战争策略	吉标软件	265G	2013年4月27日
众仙传	角色扮演	小顽猴	腾讯	2013年4月28日
倚天	角色扮演	广东天拓	腾讯科技	2013年5月3日
北欧英灵传	角色扮演	冰动娱乐	冰动娱乐	2013年5月7日
就要K歌	休闲竞技	杭州凯歌	腾讯	2013年5月10日
捣蛋诊所	休闲竞技	中卓网络	中卓网络	2013年5月15日
西楚霸王	角色扮演	杭州冰蓝	北京热酷	2013年5月17日
御龙天下	角色扮演	要玩娱乐	游通无限	2013年5月17日
江湖路	角色扮演	道友网络	5617wan	2013年5月17日
多洛战纪	角色扮演	忍者猫	4399	2013年5月20日
真王	角色扮演	广州菲音	腾讯游戏	2013年5月23日
烽火九州	角色扮演	腾讯游戏	动网先锋	2013年5月24日
问仙	角色扮演	趣游科技	百度游戏	2013年5月25日
神魔西游	角色扮演	虎瑟数码	32wan	2013年5月29日
决战洪荒	角色扮演	恒趣	海奇信成	2013年5月29日
萌战记	角色扮演	幸福时空	幸福时空	2013年5月29日
魔力弹神	角色扮演	松之林	暂无	2013年6月1日
部落守卫战	战争策略	腾讯无线	腾讯	2013年6月6日
蜀山传	角色扮演	火耀网络	37wan	2013年6月6日
七杀	角色扮演	神游工作室	4399	2013年6月8日
武天下	角色扮演	4399	4399	2013年6月9日
塔防三国志	战争策略	上游互动	腾讯	2013年6月10日
斩天	角色扮演	4399	4399	2013年6月11日
江湖风云	角色扮演	上海双盟	迅雷	2013年6月14日
三界西游2	角色扮演	广州三乐	迅富	2013年6月14日
梦幻仙道	角色扮演	4399	4399	2013年6月15日
星际公约	战争策略	仓颉科技	乐贝网	2013年6月18日
比尔总动员	角色扮演	比如网络	北京比如	2013年6月20日
三国冲冲冲	战争策略	活柏思	活柏思	2013年6月24日
新圣甲传奇	角色扮演	圣甲工作室	圣甲工作室	2013年6月26日
天龙	角色扮演	三迹人科技	要玩娱乐	2013年6月28日
使命Online	战争策略	迈创极速	迈创极速	2013年6月28日
飞将佳人	角色扮演	蓝港在线	腾讯	2013年6月28日
魔境	角色扮演	趣游科技	百度游戏	2013年7月2日
斗圣	休闲竞技	维动网络	91wan	2013年7月2日
蚩尤来了	角色扮演	杭州神国	神国科技	2013年7月3日
机甲旋风	儿童游戏	未知	腾讯	2013年7月5日
龙魂天下	角色扮演	forgame	360	2013年7月5日
斩仙	角色扮演	胡莱游戏	胡莱游戏	2013年7月10日
丰神三国	战争策略	就玩网络	经典科技	2013年7月11日
寻将记	角色扮演	爱扑网络	千一游戏	2013年7月11日
女神联盟	角色扮演	上海游族	上海游族	2013年7月11日
够足球	模拟经营	句多网络	新浪玩玩	2013年7月15日
勇者之塔	角色扮演	广州九娱	腾讯	2013年7月18日
冒险契约	角色扮演	广州爱游	4399	2013年7月19日
无上道	角色扮演	极致点击	极致点击	2013年7月19日
乾坤天地	角色扮演	酷娱网络	双盟网络	2013年7月23日
龙城飞将	战争策略	上海聚位	37wan	2013年7月26日
凤凰令(3D)	角色扮演	广州左右	360	2013年7月29日
战神联盟	角色扮演	淘米网络	淘米网络	2013年8月2日
木叶世界	角色扮演	游树科技	狐玩网	2013年8月6日
剑踪(3D)	角色扮演	金刚游	9377	2013年8月7日
三国情缘	角色扮演	新炎龙	37wan	2013年8月8日
楚汉传奇(3D)	战争策略	完美世界	完美世界	2013年8月9日
锦衣天下(3D)	角色扮演	天成胜境	乐游网	2013年8月14日
御天	角色扮演	萍乡射雕	37wan	2013年8月14日
战三国	角色扮演	完美世界	173游戏圈	2013年8月14日

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营平台	最后测试时间
宠物牧场	社交游戏	卧龙	腾讯	2013年8月15日
神游记(3D)	角色扮演	呈天时空	37wan	2013年8月15日
神武九天	角色扮演	4399	4399	2013年8月16日
百万人的三国志	战争策略	光荣特库摩	天戏网络	2013年8月20日
王权无双(3D)	角色扮演	墨麟集团	37wan	2013年8月21日
开天辟地2	角色扮演	心动游戏	心动游戏	2013年8月22日
暗黑三国	角色扮演	巨人网络	37wan	2013年8月22日
神仙谱	角色扮演	陕西国龙	9158/胡莱游戏	2013年8月24日
中超足球	休闲竞技	旭游网络	虎扑游戏	2013年8月27日
战龙三国	角色扮演	墨麟科技	腾讯游戏	2013年8月28日
赤月传说	角色扮演	微娱网络	9377	2013年8月28日
工人物语Online	战争策略	BlueByte	碧汉网络	2013年8月28日
横扫天下(3D)	角色扮演	趣游	趣游	2013年8月29日
神罚	角色扮演	嘉游信息	37wan	2013年8月29日
信喵之野望	战争策略	光荣特库摩	上海布鲁潘达	2013年8月29日
仙尘诀	角色扮演	爽喜爽	玩我吧	2013年9月2日
巅峰足球	角色扮演	范特西	范特西	2013年9月5日
武修美人	角色扮演	掌炫科技	掌炫科技	2013年9月6日
仙凡传	角色扮演	火之炎网络	火之炎网络	2013年9月10日
绝世好剑	角色扮演	乐网互动	1073	2013年9月11日
三国野望	战争策略	大乐网络	大乐网络	2013年9月12日
武易	角色扮演	仙海网络	37wan	2013年9月12日
我是武神	角色扮演	双盟网络	双盟网络	2013年9月13日
群英传	角色扮演	乐网互动	休闲游戏	2013年9月14日
Touch(3D)	休闲竞技	完美世界	173游戏圈	2013年9月24日
非凡足球	休闲竞技	高歌网络	05wan	2013年9月25日
龙门镖局	角色扮演	乐网互动	1073	2013年9月26日
乱世三义	战争策略	上海幻游	125wan	2013年9月26日
攻城掠地	战争策略	傲世堂	上海锐战	2013年9月29日
龙狼三国	角色扮演	杭州亚瑟	游戏风云	2013年9月29日
达洛克战记	战争策略	32wan	未知	2013年10月5日
奥奇战记	角色扮演	百田信息	百田网	2013年10月13日
南帝北丐2	角色扮演	旗开软件	51wan	2013年10月15日
九天仙梦2	角色扮演	广州菲音	QQ163	2013年10月17日
侠物语	角色扮演	游族网络	游族网络	2013年10月21日
命运格斗	角色扮演	热岛科技	辣点信息	2013年10月21日
一剑轩辕	角色扮演	广州魔龙	明星一起玩	2013年10月25日
神座	角色扮演	周游网络	KK游	2013年10月28日
暗黑西游记	角色扮演	上海易娱	37wan	2013年10月28日

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营平台	最后测试时间
天宫传说	角色扮演	纷娱网络	双盟网络	2013年10月29日
坦克风云	战争策略	君源智业	君源智业	2013年10月31日
末日沙场	战争策略	群游科技	狐玩网	2013年11月1日
神界传说	角色扮演	上海爽喜爽	8090游戏	2013年11月5日
炼妖录	角色扮演	炎龙科技	要玩网络	2013年11月6日
三国魂	战争策略	捷普信息	37wan	2013年11月11日
除魔传奇	角色扮演	兆游网络	3737k	2013年11月14日
弹头联盟	休闲竞技	搜狐畅游	360游戏	2013年11月15日
九天传	角色扮演	游匠网络	暂无	2013年11月15日
隆中对	战争策略	云秀网络	u193	2013年11月20日
火纹世界	战争策略	首游网络	狐玩网	2013年11月22日
沙城传说	角色扮演	齐齐乐	有间网络	2013年11月22日
将魂	战争策略	腾讯	腾讯游戏	2013年11月27日
嘻游梦	角色扮演	南京圣骥	要玩娱乐	2013年11月28日
幻战	角色扮演	厦门游网	欢乐园	2013年11月29日
神曲2	角色扮演	第七大道	第七大道	2013年12月4日
白蛇传	角色扮演	乐游	360游戏中心	2013年12月6日
龙战天下	角色扮演	广州捷游	91wan	2013年12月7日
武林群侠传	角色扮演	龙图智库	龙图智库	2013年12月12日
英雄请留步	角色扮演	爱扑游戏	千一游戏	2013年12月12日
传奇演义	角色扮演	盛多网络	盛大	2013年12月13日
暗黑西游	角色扮演	4399	4399	2013年12月14日
烽火连城	角色扮演	上海易门	8641	2013年12月18日
横扫武林	角色扮演	竹灵网络	双盟网络	2013年12月18日
逆天斩道	角色扮演	广州高尔	广州维动	2013年12月18日
七雄Q传	战争策略	游戏谷	腾讯	2013年12月18日
兄弟篮球2	休闲竞技	旭游网络	旭游网络	2013年12月19日
盛世三国2	角色扮演	心动企业	心动企业	2013年12月20日
武侠联盟	角色扮演	哈古天下	360	2013年12月20日
女王归来	角色扮演	乐网互动	1073	2013年12月25日
龙曜三国	战争策略	龙曜数码	37wan/游龙网络	2013年12月25日
龙之纹章	角色扮演	刑天科技	37wan	2013年12月25日
坦克英雄(3D)	休闲竞技	上海友齐	上海天游	2013年12月26日
威武三国	角色扮演	4399	4399	2013年12月27日
真独孤九剑	角色扮演	深圳七子	44wan	2013年12月28日
修仙奇缘	角色扮演	上海云动	8090	2013年12月29日
大明无双(3D)	角色扮演	第九艺术	91wan	2013年12月30日
大清群英传	角色扮演	翔云网络	久趣网络	2013年12月30日
飘渺修仙	角色扮演	沙巴克	1073	2013年12月31日

2013年网页游戏发布平台分析

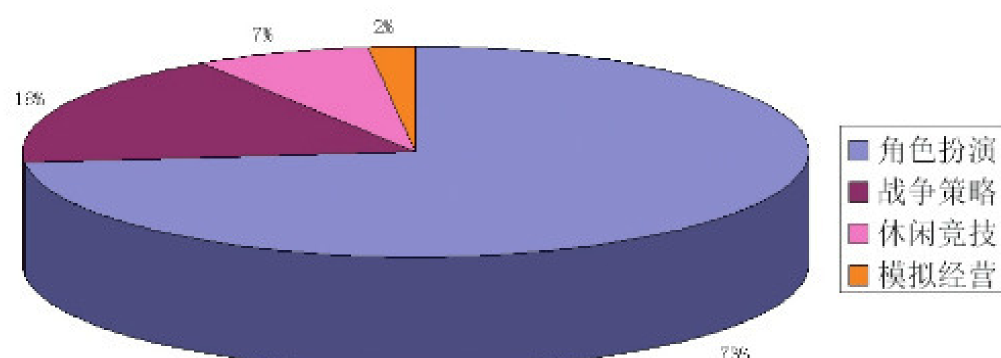
在迅猛发展的手机游戏面前，2013年的网页游戏市场出现了许多新的变化。页游在游戏特性与市场定位上与手游有诸多重叠之处，这导致2013年页游市场的增速放缓。随着大量资本从页游领域流向手游领域，各大平台加紧了对页游开发商的整合与吞并，网页游戏开发者的春天似乎已经过去。



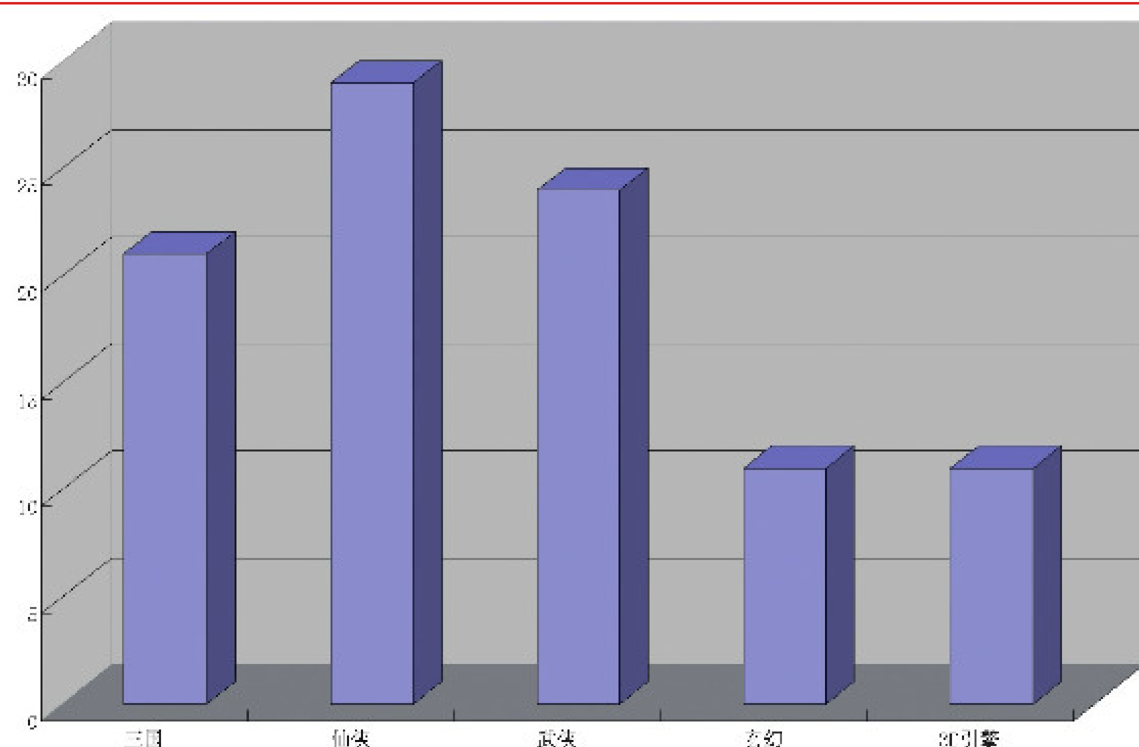
经过我们的统计，2013年有过一次以上测试的新作页游数量超过600款，其中正式宣布公测的游戏有198款。图为宣布公测的游戏中各运营平台代理游戏的分布比例。其中腾讯平台与37wan游戏平台分别以20款的游戏数量并列第一。两大平台分别代表了传统网游巨头与专注页游平台运营的创业企业。位于第三的是老牌“小游戏”网站4399，其后的排名除360游戏之外皆为专门的页游运营平台。从这个排名可以看出，2013年大部分传统游戏厂商依然没有大规模地进入页游领域，搜狐畅游、完美世界等厂商或有游戏研发的投入，但各厂商对组建页游运营平台的意愿都比较低。可以预计2014年独立页游平台都将待价而沽，整合收购在所难免。

2013年网页游戏产品题材与类型分析

2013年页游测试数量虽然巨大，但产品题材类型同质化、产品内容山寨低俗等问题依然严重。据统计，在正式公测的游戏中角色扮演类游戏依然占据主流，占游戏总量的73%，排在其后的是战争策略18%，休闲竞技7%，模拟经营2%。页游在题材比例上与客户端网游非常接近，由此可见两者玩家群体存在重叠。需要说明的是，许多页游经过多次修改后游戏内容呈现出大杂烩的特点，已经很难对这样的游戏进行准确分类。这是页游发展到现阶段与网游很大的不同。网游在市场细分的推动下走向精细的分类以定位用户，而页游在2013年呈现出的是不断扩容的特点，结果导致不同游戏之间严重的同质化。

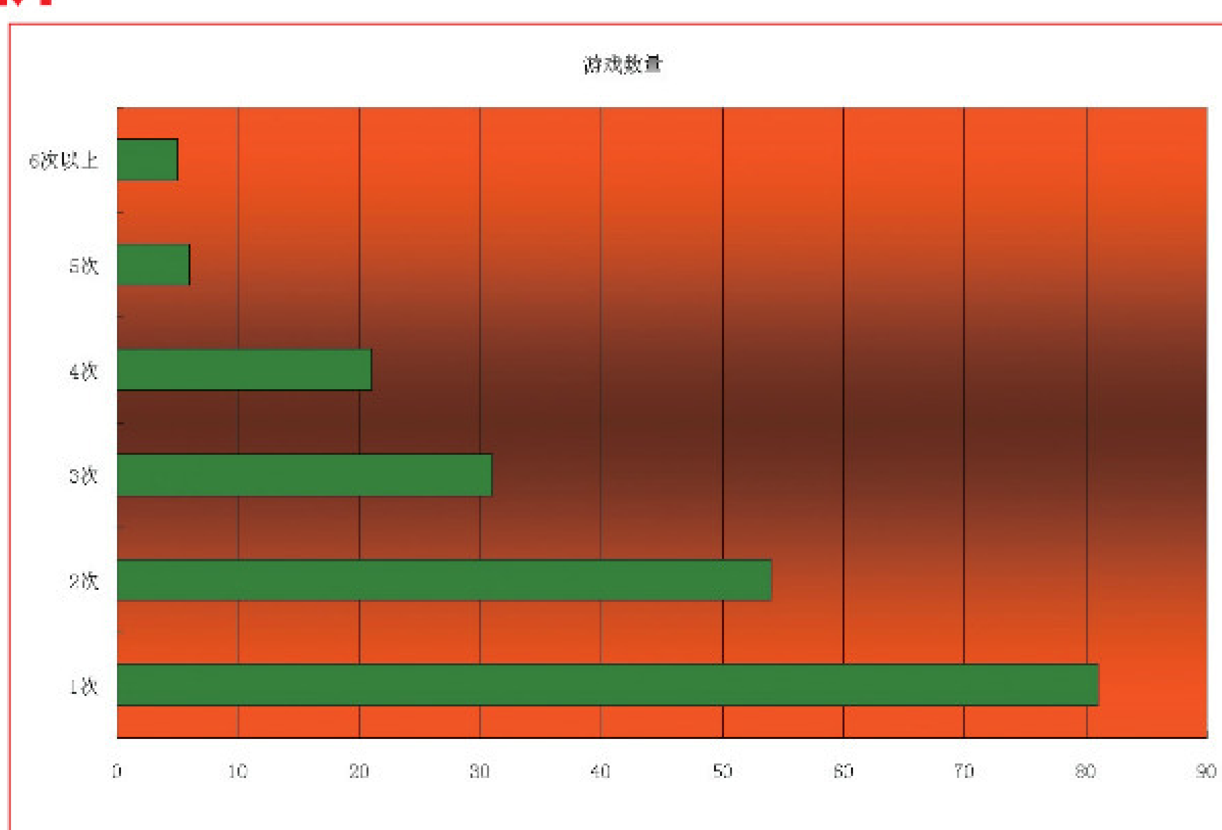


在游戏背景的选择上，体现中国特色的〝三国〞〝仙侠〞〝武侠〞〝玄幻〞依然是当前页游的4种主要游戏题材。在正式公测的198款页游中，以上4种题材的游戏数量合计占总数的43%。其中〝仙侠〞类位居第一，〝三国〞类紧随其后。题材的同质化让不同页游之间的〝复制〞成本变得更为低廉，具体表现为游戏设定、玩法与素材的互相山寨甚至盗用，尤其在广告宣传方面，盗用素材的情况最为严重。盗用素材的结果就是页游领域严重缺乏版权保护，搓伤了原创开发商的积极性，形成恶性循环。



2013年网页游戏测试数目分析

在2013年测试的页游中，还有一个特点表现得很明显，总结来说就是〝运营为王〞。页游开发与运营比例分成的主动权基本掌握在运营方手中，随着2013年页游市场面临手游与端游的两面挤压，平台运营商开始注重旗下页游的游戏素质。中小页游开发商纷纷选择自己开服测试游戏，一方面收集玩家数据，一方面争取运营平台联运。然而大部分游戏在经过技术测试之后便不再有下文。



从图表的统计数据中可以看到，2013年页游在运营平台上只进行了一次测试便不再有消息的游戏数量达到81款，占测试游戏总数量的41%。这些游戏只在运营平台上测试一次便由于种种原因（如运营数据不佳、用户留存太低、游戏Bug频繁等）不再进行测试，等于是被运营平台所放弃。相比之下，在运营平台进行4次以上公开测试的游戏共计有32款，这些游戏有多次测试机会，是运营平台重点培养的产品线。通过这组数据的对比可以看到，现在页游开发失败率接近五成，而这只是公测游戏的统计，事实上大量技术测试的游戏连登上运营平台的机会也没有。

网页游戏作为中国游戏市场环境下催生的产物，在国内取得了长足的发展。面对手游的冲击与传统客户端游戏的挤压，页游在2014年势必迎来产业结构的重组调整，是继续走向低俗与山寨，还是尽早规范化创造自己的核心竞争力，取决于所有页游从业者的努力方向。

2013 单机游戏市场整体分析

有人将2012年中国单机游戏市场比作黎明前的黑暗，因为在2013年我们迎来了“三剑齐发”的盛况。《仙剑奇侠传五前传》《轩辕剑六》与《古剑奇谭2》以实际销量业绩证明了自己的品牌价值。“三剑”的销量成绩无疑给单机产业打了一支强心剂，让业内重拾单机信心。其实2013年的惊喜并不只来自“三剑”，《雨血前传——蜃楼》《凡人修仙传单机版》《永夜幻想曲》等不同题材不同类型的作品支撑起国产游戏的二线梯队，并在各自不同的方向上摸索前行。此外，以“杉果游戏”“打酱游平台”等为代表的单机游戏平台也在悄然间崛起，同淘宝、亚马逊等一起勾画出2013年单机游戏复苏的路线图，对单机游戏市场而言，2013年的确是非常具有纪念意义的一年。

在2013年国内单机游戏的总销量中，国产“三剑”毫无悬念地占据压倒性的优势。年初上市的“仙剑五前传”虽然并非系列正统续作，而是带有剧情补完性质的“前传”，但凭借前作游戏积累的人气与系列的品牌影响力，依然取得了50万套以上的销量佳绩。暑期发售的《轩辕剑六》通过搜狐畅游的大力宣传，在国内创下首周30万套的系列最高销量。虽然79元的单价并不一定能够值回广告宣传的成本，但畅游显然醉翁之意不在酒，而是为在国内单机市场打响“轩辕剑”系列的品牌，为其后的7代与网游版本做好准备。同样于暑期上市的《古剑奇谭2》则延续其粉丝营销路线，3天57万套的高密度出货量也从侧面印证了“古剑”系列的营销策略。总的来说，“三剑”的碰撞并不是你死我活的零和博弈，反而是做大了国内整个单机市场的规模。不过需要看到的是“三剑”背后的数字。“仙剑”已历5代，“轩辕剑”已历6代，连最年轻的“古剑”也到了2代。题材内容的同质化、游戏品牌的过度开发、网游化的利益诱惑等都是“三剑”接下来要面临的挑战。2013年的“三剑”只是劈开了国产单机的晨霭，要迎接黎明的阳光，还有很长的路要走。

在发行渠道方面，2013年所发生的改变也值得关注。传统单机大作“三剑”在发行实体版游戏的同时，也非常重视数字版的发行工作，并与各游戏媒体和游戏网站积极展开合作。面对盗版这一客观存在的国情，正版游戏发行商与游戏网站之间能够捐弃前嫌，共同寻找双赢的途径，这无疑是一件有利于国产单机市场良性发展的好事。

与此同时，随着中国电子商务体系的不断发展，单机游戏在发行渠道上的选择也变得更为丰富，无论是“三剑”还是二线梯队的游戏如《永夜幻想曲》《面色房少女》等都将京东、淘宝等网店作为实体与数字游戏的重要发行渠道加以利用。“杉果游戏”“打酱游平台”等单机游戏销售平台也借着国内电子商务体系的完善而悄然发力。如“杉果游戏”（中电博亚）便在2013年将多部国外大作的简体中文版带入国内，丰富了国内玩家的选择。此外，随着中国动漫游戏文化的进一步传播，各类动漫游戏展也成为同人游戏与独立游戏交流销售的舞台。在那些微不足道的非商业游戏展会中，或许就潜藏着下一代中国游戏人。电子商务构成的虚拟网络与动漫游戏展会构成的实体网络正在悄然间改变单机游戏的制作方式与营销方式，种种迹象都预示着国内单机市场的未来并非一片苍茫。

经过我方的数据统计和计算，剔除非商业游戏作品的销售，预计2013年中国单机游戏的市场规模在1.5亿元以上，得益于“三剑”齐发的盛况，单机市场规模才能够出现如此大幅度的提升。随着2013年底上海自贸区游戏相关政策的逐条落实，2014年的国内单机市场也许将迎来更好的宏观局面，网游产业的成熟也无疑能为单机的复兴提供人才与技术支持，虽然还有很长的路要走，但国产单机重新启动的按钮已经在2013年如实地按下去了。

2013年新上市单机游戏简表

游戏名称	游戏类型	开发商	发行商	售价（人民币 元）	上市时间	销量
雨血前传——蜃楼	横版动作	北京灵游坊	游戏吧	99（数字版30）	2013年1月15日	30万
仙剑奇侠传五前传	角色扮演	软星科技（北京）	大宇资讯/百游汇通	79（数字版50）	2013年1月15日	60万
永夜幻想曲	策略战棋	北京六趣	——	（仅数字版25元）	2013年2月25日	未公布
英雄传说——碧之轨迹	策略角色扮演	Falcom	百游	79（数字版50）	2013年3月28日	6万
轩辕剑六	角色扮演	大宇资讯	搜狐畅游	79（数字版50）	2013年8月9日	40万
古剑奇谭2	角色扮演	上海烛龙	北京网元圣唐	79（数字版50）	2013年8月17日	70万
凡人修仙传单机版	动作角色扮演	玄黄工作室	艾游	79（数字版50）	2013年10月22日	未公布

2013电子竞技市场整体分析

2013年是中国电子竞技产业继续爆发增长的一年，主流游戏项目都在不断壮大玩家群体，也出现了更多的大型电竞赛事。占据国内电子竞技游戏市场最大份额的MOBA游戏在2013年迎来了DOTA2的正式引进，而《英雄联盟》继续着2012年以来的疯狂扩张，在线人数和赛事关注度都达到了在中国运营以来的顶峰。《星际争霸Ⅱ》在2013年发生了一些显著的变化，随着暴雪对2013年战网世界锦标赛（WCS）的改变，中国地区不再拥有独立的WCS赛区，中国选手普遍转向WCS北美区参赛，因为WCS的存在，2013年的中国《星际争霸Ⅱ》赛事有所减少，但在大型赛事中仍然占据着重要位置。

随着《英雄联盟》和DOTA2在世界范围内的火爆，国内的赛事与战队组织在2013年做出了更多的国际化扩展尝试，老牌DOTA2战队LGD的国际分部LGD.int和RattleSnake俱乐部的国际分部RattleSnake.int（现更名为Speed Gaming）是其中的典型代表。国内的DOTA2赛事是国际化最普遍的，G-1冠军联赛和G联赛在2013年都将赛事扩展到世界范围，成为国内为数不多的DOTA2国际赛事。

2013年《英雄联盟》领域则以腾讯自主品牌的赛事体系为核心，加上G联赛、WCG等综合赛事。LPL（《英雄联盟》职业联赛）、TGA和TGC组成了国内《英雄联盟》玩家和战队竞争的核心，它们同时也是Riot Games的LCS世界赛事体系的一部分，“皇族”战队在2013年的LCS第3赛季世界总决赛上获得亚军也是中国战队在世界舞台上的最好成绩。

因为2013年的《星际争霸Ⅱ》战网世界锦标赛不再设立中国区，国内《星际争霸Ⅱ》选手大多转向北美赛区参加今年的WCS，并有多名选手进入北美区顶级联赛，iG战队的Jim和MacSed多次进入8强，这也是中国《星际争霸Ⅱ》选手在世界顶级赛事中近年来的最好成绩。

在玩家最关注的主流项目之外，一些新兴或较为边缘的竞技项目依托特定赛事也开始在中国的电子竞技产业中赢得更多的关注，例如《反恐精英——全球攻势》以ECL为核心，《跑跑卡丁车》和《反恐精英Online》以K1联赛为主打等等。最值得关注的莫过于暴雪新作《炉石传说》在10月于国内开始测试后的火爆，线上和线下赛事都开始广泛出现。可以预见的是，《炉石传说》这样的“非传统”游戏或因种种原因短暂淡出主流舞台的项目在2014年将会获得更多的关注和市场。

2013年国内主要电子竞技赛事一览

赛事名称	主办方	主要项目	总奖金额	时间
NeoTV StarLeague 2012第二赛季	NeoTV	《星际争霸Ⅱ》	8.3万￥	2012.12.24~2013.1.18
G联赛2012第二赛季	游戏风云	综合	72万￥	2012.12.24~2013.3.09
技嘉StarsWar League第二赛季	XMA	《英雄联盟》	19万￥	2013.1.10~2013.4.23
LPL	腾讯	《英雄联盟》	290万￥	2013.3.16~2013.11.13
G-1冠军联赛第5赛季	17173	《DOTA 2》	40万￥	2013.3.16~2013.5.26
ECL	中国电竞发展中心	综合	约58万￥	2013.4~2014.1.9
WGT 2013	ESL中国	综合	46万￥	2013.5~2013.6.26
NGF 2013	PLU	《英雄联盟》《星际争霸Ⅱ》	24.5万￥	2013.5.18~2013.5.19
K1职业联赛	世纪天成/MarsTV	综合	60万￥	2013.6~2013.11.10
TGA夏季总决赛	腾讯	《英雄联盟》	35万￥	2013.6.13~2013.6.23
NEST全国电子竞技大赛	国家体育总局	综合	74万￥	2013.7~2013.11.10
IEMⅧ上海站	ESL	《英雄联盟》《星际争霸Ⅱ》	5.5万$	2013.7.25~2013.7.28
NeoTV StarLeague 2013	NeoTV	《星际争霸Ⅱ》	1.8万￥	2013.8.19~2013.9.24
技嘉StarsWar League第三赛季	XMA	《星际争霸Ⅱ》	1.6万$	2013.8.28~2013.11.01
WPC ACE DOTA 2联赛	ACE联盟	《DOTA 2》	150万￥	2013.9.22~2014.1.1
WCG 2013中国区总决赛	WCG/NeoTV	综合	75万￥	2013.10.11~2013.10.13
TGA冬季总决赛	腾讯	《英雄联盟》	18万￥	2013.11.14~2013.11.24
G联赛2013	游戏风云	综合	62万￥	2013.11.20~2014.1.18
WCG 2013世界总决赛	WCG	综合	约30.7万$	2013.11.28~2013.12.01

2013 手机游戏市场整体分析

100亿、200亿、还是更多亿?

在去年的这个时候，业内热议“2013年将成为手游元年”，从市场增长量来看，这个命题实至名归。在去年的产业报告中，我们测算2012年的手游市场规模是40到50亿元人民币量级，经过一年的时间，手机游戏的市场规模不但没有停下飞速扩张的步伐，而且开始越来越多地侵蚀传统游戏市场的份额，将发展没有几年的页游一脚踢进了“传统行业”的泥坑。2013年的手游不但在新闻热度上普遍超过页游，在市场规模上也是急速逼近，我们预计2013年中国手游市场的总量将与页游市场齐平。

高增长、赶页游、超端游

手游市场的发展能够达到这样的成果，得益于其一年翻一番的高增长率。这一增长率已经将页游、端游远远扔在了身后。按照这样的增长势头，2014年手游市场规模将把页游甩在身后——之所以可以下这个断言，因为无论是从内容上还是营销、宣传、分成等因素上，手游依然展现着蓬勃生机，而页游由于太早触底（2013年“油腻的师姐”即页游多年无下限营销方式的一个缩影），几乎已陷入黔驴技穷的地步。这个推论不仅是对2013年的总结，同时也必然会对研发商、投资人产生能动影响，不出意外的话，手游在2014年将攀上第二高峰。

在2012年底，我们预测到2013年中国手游市场上可能会出现1到2款月收入达到亿元级人民币的产品。结果在2013年，由于腾讯微信游戏平台的强势崛起，这个预言没到年底已经成为现实。值得注意的是，2013年的手游市场绝非《天天酷跑》等微信游戏一枝独秀。事实上，打响“手游元年”第一炮的是乐动卓越的《我叫MT Online》，它与《时空猎人》《大掌门》《扩散性百万亚瑟王》《王者之剑》等一大批月流水超千万的作品，共同构成了中国手游市场中的第一集团军。

老将发力、新人奋起

一方面，传统手游公司如“乐动卓越”“触控”“顽石”在2013年收获硕果，另一方面，传统端游厂商也在2013年正式布局或践行手游战略。回顾2013年的总体情况，传统端游大厂进军手游的战果情况主要表现在以下几方面。

腾讯借微信之势推出首批手游《天天酷跑》《天天爱消除》《天天连萌》《节奏大师》等均大获成功。《天天酷跑》被认为是2013年首款月流水达1亿人民币的游戏。腾讯已迅速成为手游业中又一个绝对的巨无霸。

盛大凭借端游级的代理运营战略，以一款《扩散性百万亚瑟王》打通了ACG（动漫游戏）产品线，在2013第三季度获得了1.53亿人民币的收入，这个数据比第二季度增长了53%，占盛大整个产品线总收入的13.6%。堪称取得瞩目成功。

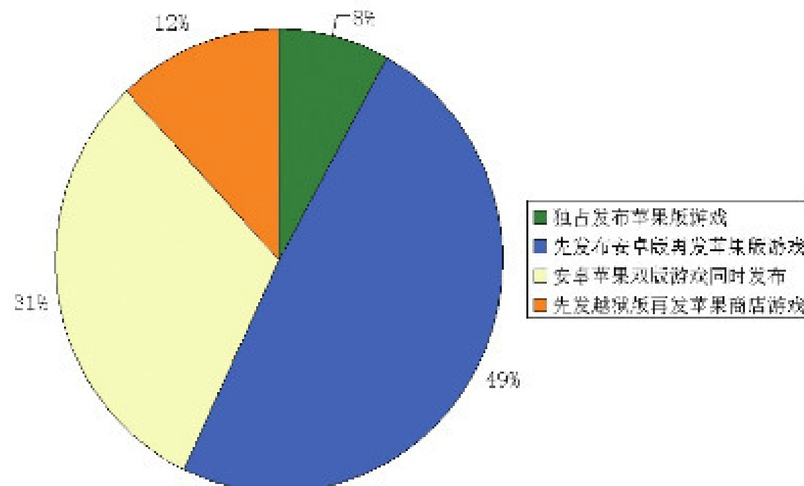
完美世界在2013第三季度以《神雕侠侣》为先锋进军手游市场，截止年底也取得了不俗的成绩。

网易、搜狐畅游、游戏蜗牛等传统端游巨头，在手游产品上的动作相对较小。有诸多迹象表明，无论是代理、自研还是平台战略，这些公司都已筹备多时，将在2014年真正发力。

市场细分、类型丰富

从类型角度看，今年营收较高的几款手游呈现出以下特点。《天天酷跑》以跑酷与社交结合；《我叫MT Online》《扩散性百万亚瑟王》以卡牌为核心；《时空猎人》《王者之剑》为动作格斗加角色扮演……在2013年初时曾有声音认为国内手游市场2013年将是卡牌游戏的天下，但到年底来看，市场上的游戏类型已并非卡牌一枝独秀。而且，由于国外手游产品如《部落冲突》等大多难以单独统计中国区的市场数据，而Supercell、Halfbrick、Gameloft等在国内有拥有大量拥护者，因此手游类型堪称四面开花。

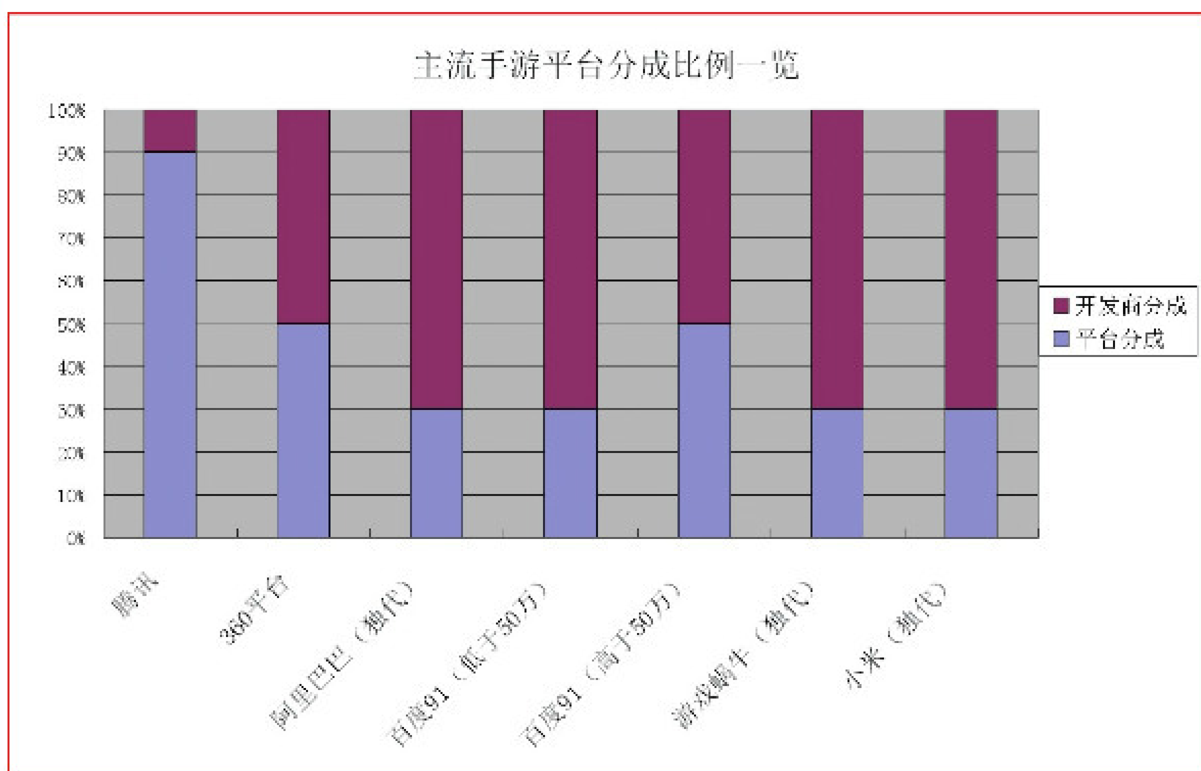
苹果安卓、各有所需



最后，与我们去年的预期相符，尽管iPhone 5s和iPad air、iPad mini 2如期推出，但安卓平台在中国的市场份额依然持续增长，从粗放的占比数值来看，去年底接近70%的市

场份额，在今年底已接近80%。尽管因效率原因iOS依然是大部分手游开发者的首选平台，尽管多项调查报告认为iOS用户平均购买力超过安卓，但没有一家国内手游厂商敢轻视安卓平台。我们认为移动游戏市场“安卓身量大，苹果有肉吃，微软喝清汤”的局面将在2014年持续下去，从各大移动设备商的新品规划和市场战略布局来看，2014年并非“平台剿灭战”的时机。

流水已去、分成谁家



如果说2013年的手游市场关键词依然是“流水”，那么2014年的手游市场关键词很可能是“分成”。

在国内互联网行业中，腾讯、百度、阿里巴巴堪称各自领域的三大巨无霸，百度与阿里目前无自研手游产品计划，但前者自2013年起即开始运作App（包括手游）平台，而后者在2013年底已正式宣称要开放阿里手游平台。与手游产品相比，手游平台大战已经先声夺人，进入预热阶段。

阿里手游平台宣布将于手游开发方二八分成，阿里20%，游戏开发者70%，剩余10%用于支持农村教育——因此实际上为三七分成。但这个比例已足以撼动业界。此外，阿里对单机手游开发者提供第一年免费服务的政策。

在游戏产品上尚未真正发力的游戏蜗牛，也在2014年初宣布蜗牛商店平台，并且蜗牛商店的分成比例也是三七分成。同样采取运营方拿小头、开发者拿大头、采用三七分成的还有小米商店。考虑到小米手机硬件及MIUI系统拥有超过2000万用户，其影响也不可忽视（以上分成比例均以独代为前提）。百度91则以收入作为分成比例标准，低于月收入50万的采取三七分成，超过50万标准的则五五分成。

尽管还有多家渠道方如360游戏、腾讯应用宝、当乐、UC采用五五分成，但这样的分成比例相比起页游（不少平台开发者只能拿一成，渠道商拿九成）而言可谓进步巨大。诸多渠道方均表示将订制、公布更详尽的让利开发者方案。重视游戏内容、扶植开发者俨然成为2014年手游业界新风尚。可见，页游行业开发者缺乏活力、产品单一同质化的问题不会在手游行业重演。这种让利开发者的分成姿态若能持续到2014年，成为手游开发的既定规则，那必定能让行业产生良性循环。在2014年的开初，我们还不敢过早地下结论，但我们相信在2014年年底，渠道分成产生的影响力将会显露出来，并成为2014年产业报告中一组值得分析的数据。

总结

根据我们的计算，2013年中国电脑游戏（含移动设备）产业的市场总额为804亿元人民币；其中，单机游戏产品市场总额为1.5亿元人民币以上；网络游戏（含网页游戏）市场总额为683亿元人民币。

基于以上数字分析，我其实有一丝愧疚，在去年的产业报告中我们基于多年对行业的观察而做出的判断在数值上貌似还预报准确，但其实际上却存在巨大偏差。我们预计到行业的成长，但绝没有想到真实的行业增长是建立在众多企业几乎原地踏步甚至负增长的基础上，而腾讯一家在垄断半壁江山的形势上还能翻番增长，全年销售数额从200多亿迅猛增加到400多亿。一花独放不是春，万紫千红春满园；如今的中国游戏市场看来真的已经走过了青葱年代，这对于众多有志的创业青年来说绝不是美好的市场环境。

从整体市场上看，坚守端游和页游的企业基本都已经感受到了市场的天花板，更多的增长空间几乎全部来自移动游戏市场。在去年今日我们虽然曾经预测到手机游戏的井喷发展，但对于传统网游如此停滞的状态确实还缺乏足够的心里准备。

单机市场的情况虽然基本和预期相当，但是2013年的销售业绩还是不令人满意，一是总额上始终在1亿元这个区间，10多年没有突破。2013年依靠“三剑”齐发才有这些份额，对比2011年来说其实还是在萎缩。国外大品牌的单机游戏因为各种原因不能进入中国市场，2014年的单机市场再一次萎缩将不可避免。

杂志上的14页仅仅是我们报告里最重要的的精华所在，劫后余生的心情和状态只能将我们打造独立成册的心愿再延迟一年来实现了。对于产业发展趋势的详尽预测，以及游戏产业就业、从业、人员薪酬状况等如果有兴趣的朋友我们欢迎来一起交流。P



编者按：想制作“大作”，想法是好的，但凡做事都要有牢固的基础，空中楼阁始终是不行的。做之前要对自己的实力进行评估，搞清楚自身的长处和短处，知己知彼百战不殆呀。要有自己的想法，模仿出不了“大作”，人云亦云也出不了“大作”。在特色即存在的年代，有时剑走偏锋也是必要的。但是推陈出新之时，也要慎重对待。不管怎么说，踏踏实实做事是必要的，如果真做不来“大作”，推出些“小作”练练手也不错。

回首又见“他”
国产游戏的“大作”与“小作”

■上海 西塞罗

现在国产单机游戏就剩下了几把“剑”，“仙剑前传”的戏方唱罢，又轮到“古剑2”和《轩辕剑6》。除了那几把大剑，这些年还有一些“小剑”和“复古幽灵”时不时的出来晃一下。“小剑”的杰出代表，当属“雨血”系列，而“复古幽灵”则是大宇在iOS上推出的《轩辕剑2》与《枫之舞》。诚然，大作有着更大的投资，有着小作和旧作没法拥有的技术，但是游戏这玩意和电影一样，“好玩与否”，不是只靠着技术和投资实现的。旧作、小作和大作之间的区别如此之大，足可以拿来把玩一下。

剧情演出：事无巨细VS简约意会

从最开始，盘踞在国产游戏金字塔顶端的，就是剧情。奇人各有异术，不同游戏剧情的表现方式大不一样。限于技术，传统的2DRPG无法推移伸拉镜头，只好另做文章。如果大家玩过上世纪90年代的早期点绘RPG，就会发现它的表现是十分“符号化”的。国粹京剧，脸谱一画，观众自然知道角色的性格；身后三面靠背旗，就是一位领军的大将。传统RPG的演出颇有异曲同工之妙，一样追求简约意会。玩家可以看看那些日式RPG的小人，顶着大大的Q版脑袋，面目朦胧，眼神动作靠着一点点像素的微调传情达意。《仙剑奇侠传》


▲《古剑奇谭2》的过场又多又密，放完一段后足够让你的无线手柄断电



▲凤天凌的叛逆，被很多玩家认定为浅薄


▲用2D的CG来掩盖人物建模的不足


▲《雨血》无论在国内外的评价都十分优秀



▲粉丝无论是对RPG的捍卫，还是对小四的捍卫，都差不多

中李大娘将小李子闷头打下床，赵灵儿新婚后哀吟“君已陌路”，均属此类。

这类RPG中往往鲜少冗长对话，既然视觉效果简约，那么台词就要与之相配。诸如《枫之舞》开场，辅子彻从观棋到大堤斩杀敌人，寥寥几个动作语言，就将他理性聪颖以及利落身手表现了出来。《雨血》更是此类游戏的佼佼者。如果只能用两个字对《雨血》作出评论，那就是“古龙”。游戏场景以黑白色调为基础，背景用不同的灰度与类似于舞台光的光影构建出一个压抑肃杀、深藏杀机的武林世界。人物对话也如古龙式般简短，片言只语指代丰富，有“神龙见首不见尾”之感。制作者先将角色动机及世界背景打散成一块打乱了的拼版玩具，玩家的历险故事就像一根线将这些拼版乱序牵出，让玩家虽能理解角色行为，但对其根本原因仍不甚了了。这些层层叠叠的碎片说虚就实，一直要到最后高潮时，才由角色对话如水银泻地般将碎片理齐，达到了“见山是山；见山不是山，最后仍是山”的多重境界。

现在的“大作”中，随着3D写实比例画面的流行，就是另一副风景了。“大作”要做大，就要往大排场放，不能像《雨血》这样意会，而是将种种细节展示给玩家。游戏中论“时长”，能灌水的水不过ADV。电子小说ADV机制简单，但可以靠大量的文字叙述以及角色对话延长游戏时间；其他叙事形式中，又属电视剧能将内容拉长。同样一部小说，交给电影导演，拍个三部曲也就不过十小时；如果交给电视剧，就可以拖拖拉拉拍成一部50集的长篇。于是乎不少国产单机RPG就成了电子小说与电视剧的混血儿。3D技术进步也给这种手段制造了方便，无论是中外游戏，但凡以长剧情作为卖点和涉及大量对话的，大多用大量对话、对白制造冲突；运镜则以中规中矩的中近景镜头为主，用来展示角色的动作和表情，烘托对话。

两种做法，各有优劣。电视剧模式运镜方式相对简单，理论上简单的镜头配上细腻的对话就可以将剧情娓娓道来；电影方式则更为紧凑，大量信息不是通过对话而是通过镜头语言展现的。不过遗憾的是，比起传统“符号化”做法，“影视化”的技术难度大大增加。不仅是动作捕捉以及表情捕捉技术，如果我们了解一下“顽皮狗”这类盛产“电影化游戏”大厂，就可以发现大量曾在电影业工作的人员。不仅是资金，来自电影业的技术与经验不断浇灌着游戏行业。这几年游戏开发“西风压倒东风”并不是没有道理的，日本游戏行业在舍弃了“符号化”这一法宝之后，根本追不上欧美同行的脚步，从剧本到运镜全面落后，哪怕是“最终幻想”这样不惜成本的巨作在表现力上也被远远甩在了身后。对于技术能力贫弱的国产单机游戏，走的更是折中的“符号化动作表示影视化的路子”，就那么几个动作就要表现角色所有的喜怒哀乐，就这些动作许多也夸张的偏离真实。与国外游戏产业不同，国内一说到游戏剧情，就是写手，只知道以对话填空。至于镜头语言，则停留在很粗浅概念层面。电影，文学作品的相互改编都要有所取舍，游戏这种互动娱乐与电影小说的差异更大，在对影视化理解不深的前提下，为了影视化而影视化，忽视了“互动”这一基本要素，结果就是将“叙事”“战斗”“冒险”硬生生分开，结果自然只能吸引到一部分死忠玩家。

战斗：即时VS回合
华丽冗长VS简短粗糙

这几年国产RPG粉丝们非常热衷于

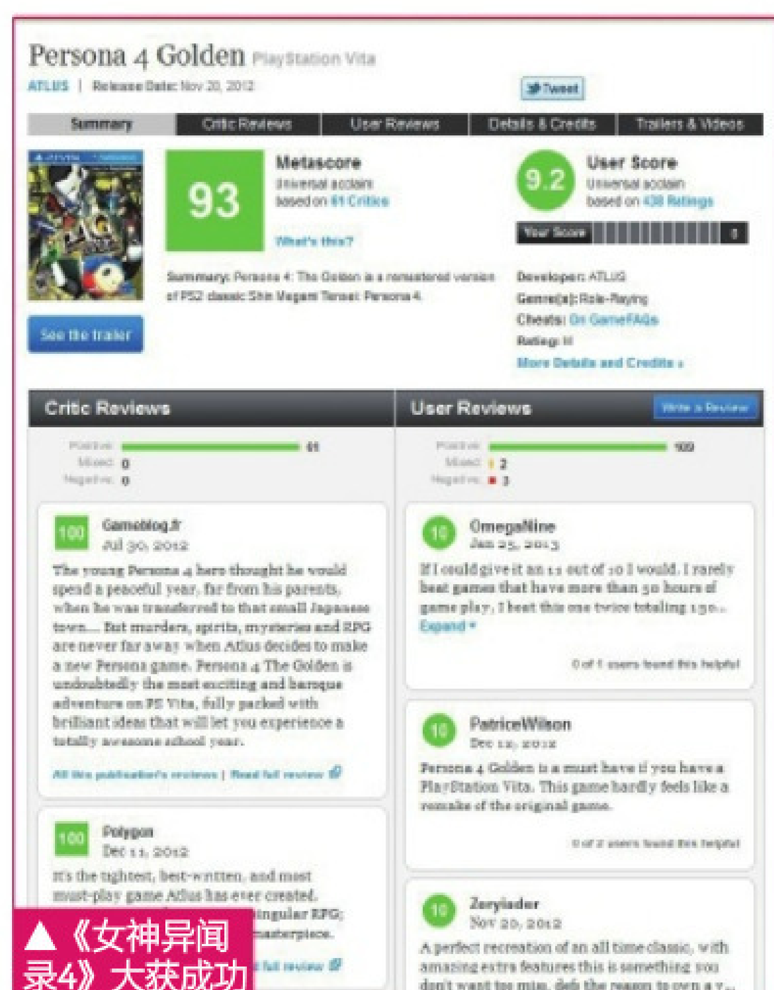
批判回合制，其焦点就集中于回合制的“长”和“无聊”，而这些问题，即时制全能解决-——乍一看，这个论点非常正确，回合制之所以“长而无聊”，就是因为大家排排站轮流出招。动画一个个放过来，小招四五秒，大招可能要20～30秒。玩家呢，只要坐在那里点鼠标，操作与观看的时间不成比例。更要命的是，战斗中大量操作是重复操作——比如平砍和针对属性的魔法攻击，而我国回合制RPG的战斗UI又不是很给力，如果阁下是像我这样从不背快捷键的懒虫，每次就都只好一层层菜单按下去。即时制呢？即时制考虑的东西就多了，玩家需要走位，需要确定施法范围，而且这些还是和敌方互动的！敌人动的时候，玩家要做的可不是傻乎乎的看，而是要实时做出自己的反应——敌人强了，玩家步步惊心，需要像“怪物猎人”那样展示技巧，以弱搏强；敌人弱了，玩家三下五除二干掉对手，也不用看那些重复演出了。总之，回合制做得再好，对于玩家来说，重复操作与观看的比例也都过高，跟即时制比起来，早就是侏罗纪的恐龙，该灭绝了。

奇怪的是，如果放到10年前，恐怕没什么玩家来的这么恩怨分明。《仙剑奇侠传》的战斗回合制，大家乐呵呵研究怎么打拜月；《轩辕剑三》采用ATB，大家也乐呵呵笑纳；《秦殇》学习《博德之门》和《暗黑破坏神》也博得了满堂彩。可以看到，至少在2005年前，玩家们还没进化到“理论大师”的阶段，对游戏，还是抱着“黑猫白猫，能抓老鼠的就是好猫”的态度。直到现在，也没多少玩家对“雨血”两部传统RPG的战斗发牢骚，对回合制战斗缓慢的批评，大多集中于那些国产大作上。

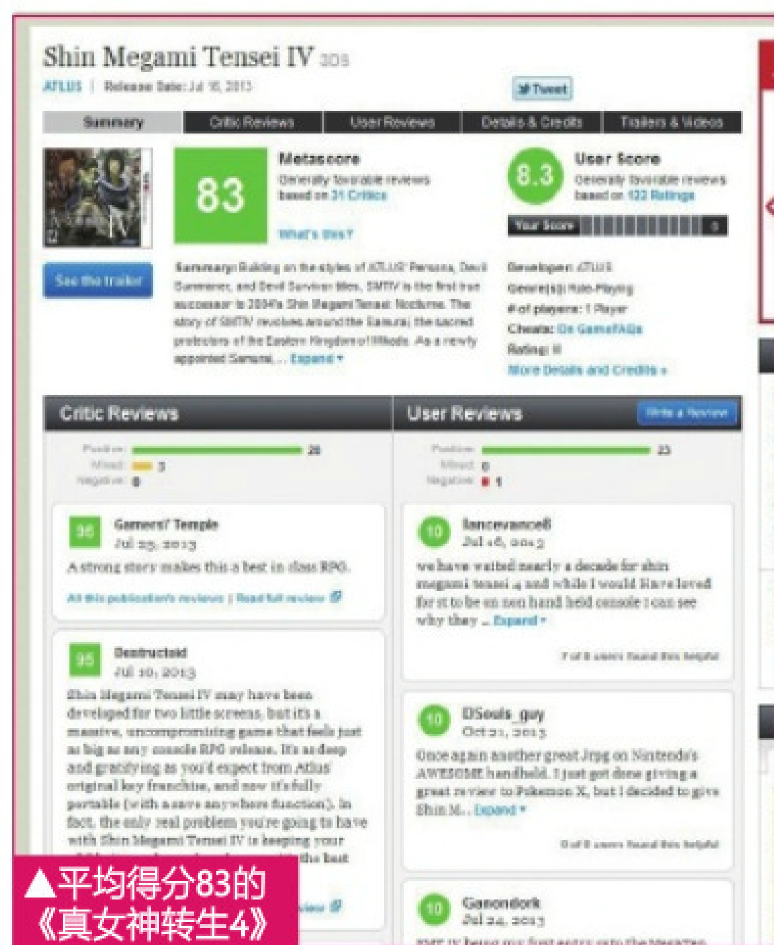
如果我们放眼国外，也能发现外国玩家对回合和即时的评价也没明确的高下之分。欧美主流RPG大作确实在用即时制，先不说“辐射”“老滚”，《质量效应》和《杀出重围》更是改的几乎和射击游戏没啥区别。不过，制作精良的回合制游戏还是受到一片青睐。Atlus的《真女神转生4》和《女神异闻录4》都是传统到不能传统的回合制，但一个综合评分超过90，一个也有80，销量称不上席卷寰宇，倒也能名副其实的称为佳作。

拿食材作对比，回合制与即时制，本来就像小排、大排，本无高下之分，怎么料理，全看厨子的本事。国产RPG排排战的缺点，在Atlus的回合制中得以避免。在“女神异闻录”系列中，Atlus没有采取排排站的阵型，而是玩家角色从外围包围电脑角色，战斗时镜头表现也十分多样。《真女神转生4》则仍然是最为传统的第一人称，攻击和魔法都是刷刷两下搞定。看起来Atlus对于两个招牌的制作策略截然不同，《女神异闻录》作为现实生活背景的游戏，追求的是贴近生活的时尚；《真女神转生》则是后启示录的新时代神话，需要维持保守凝重的气氛；但我们仔细分析下来，两个游戏的核心思路却是一样，都是简约而不繁琐，在表演和节奏间取得平衡。《真女神转生》和《女神异闻录》核心机制一样，强调属性相克，玩家可以在相克攻击后取得追加攻击的机会，使得属性相克的意义比单纯的增减伤害要大很多。玩家需要不断调整队伍和技能，不仅大大加快了节奏，也增加了游戏的策略性。同样在战斗表演中，游戏也表现得相当克制，《真女神转生》复古的战斗方式不论，《女神异闻录》使用灵活多变的镜头动画来打破呆板的战斗气氛，技能和魔法的施放也相当克制，从不大张旗鼓的播放CG，都在数秒之内结束。相对于国内RPG喜欢播放角色大特写，《女神异闻录》更喜欢用远距离镜头和插播的漫画来CG来掩盖模型面数低的缺点。Atlus这个厨子在制作RPG时，很清楚要的是什么，基本问题万变不离其宗，虽然表层千变万化，作品环肥燕瘦，只要他们保持正确的思路，就都能端出味道不错的菜。

对于即时制战斗，经过《古剑奇谭2》的洗礼，从手感到AI等诸多方面体



▲《女神异闻录4》大获成功



▲平均得分83的《真女神转生4》



▲《女神异闻录4》用远景和2D插图掩盖了3D模型的不足


▲即时制的《古剑奇谭2》并没获得想象中的口碑


▲排排站的回合RPG这些年颇受玩家抨击


▲《女神异闻录4》用多变的镜头打活节奏

验，估计大家也有了比较深刻的认识。罗马从来不是一天造成的，哪怕是日本的“传说”和“星海”系列，战斗也经过了数代改革，才渐渐成熟起来。无论是《女神异闻录》还是“传说”和“星海”，都是从日式RPG鼎盛时期发展而来，但现在《女神异闻录》的影响远远超过了后两作，虽然未必是战斗系统的功劳，但也足以说明回合制和即时制，根本无所谓孰好孰坏，分好坏的只有制作者的功力。

创新与守旧：平衡与冒进

在一般人的字典里，创新当然是褒义词，敢于尝试吃螃蟹的，都是勇士，不过吃螃蟹也有风险，抓螃蟹会被扎，螃蟹壳不容易剥，吃不新鲜螃蟹容易生病——创新也是一样。至于说到保守，倒也不是那么不可取，就像三国中诸葛亮对阵司马懿，司马懿就拒不出战，最后活活熬死了诸葛亮。日本的“勇者斗恶龙”，就是出了名的“微创新”系列，它的制作人堀井雄二在接受采访时就说：“一辆老爷车，如果开的舒服，当然可以一直开下去，没必要大改。”

不管是“真创新”还是“微创新”，都是国产RPG的重要话题。只不过创新的结果，每次都是论坛上一轮又一轮愈加惨烈的论战。保守与激进怎么选择，我认为还是要先分析一下我们身边的环境。哺乳动物能够统治全球，鳄鱼乌龟之类的老古董也能兴高采烈活到今天，不是因为它们进化了新本领或是成为活化石就能倚老卖老，而是因为变与不变都是殊途同归，就是要能适应环境。

孙子兵法中就有庙算之说：“夫未战而庙算胜者，得算多也，未战而庙算不胜者，得算少也。多算胜，少算不胜，而况于无算乎！”翻成大白话，就是做什么事情前先想想可行性，想明白了，胜算才大。国产RPG许多“创新”没有达到预期效果，恐怕正是因为庙算的失利。

我们回顾一下国产RPG的发展，就知道它的框架基本沿袭自日本一套。从早期“轩辕剑”第一人称战斗、踩地雷，再到以后的ATB战斗抑或明雷，都是日式RPG的核心特点，国产RPG只是披上了一层中国特色的皮。只不过日式RPG越做越大，国产RPG却在本世纪初那几年跌落悬崖，就剩下那几个苦命的娃。制作策略也风向大变，以前至少还锐意进取紧跟日本先锋，做出不少拿到日本市场都不算差的游戏，后来却变成内容能砍就砍仅满足死忠最低需求的东西。我们可以看到大量系统缩水、迷宫设计水准大幅滑坡、素材严重重复使用甚至操作都不尽如人意的作品来。对于国产单机的老玩家来说，其他缩水还可以忍受，但剧情缩水绝不能忍受。在这类游戏中，剧情是最后的底限，如果游戏剧情尚可，还能称为“良心”，一旦剧情垮掉，那就基本无可救药了。

这几年单机游戏稍稍回暖，与行业产生了竞争不无关系。这些年我们可以看到游戏的销售量随着网络渠道的加入水涨船高，以前千呼万唤的手柄支持、全程语音，也都成为了大作的标配，只不过如何在系统上做出创新，厂商们仍然给不出一个成功的答案，似乎从“黑暗时期”走出的策划，并不知道要如何规划新系统。《古剑奇谭2》的即时战斗差强人意，《轩辕剑6》战斗模仿《最终幻想13》，却连基本的点选人物都做不好。只能说游戏在前期规划中玩大跃进的玩大跃进，盖空中楼阁的盖空中楼阁，对基本问题却没有完整的解决方案，等到发现有问题了，制作进程已经过半，想改也无从改起了。

一个游戏成功与否，并不看它有多少创新，而是看这些东西是否扎实可靠。“勇者斗恶龙”系列能用老系统赢得一个又一个成功，是因为它用紧密扎实的基本功深耕细作的结果，所以它的框架虽然老旧，但每次都能调整到让玩家舒适惬意的状态。“女神异闻录”系列这些年能够在大行其道，除了战斗系统，也是靠着它与传统ADV的结合，将故事线与人物成长捆绑到一起，不仅是战斗与剧情，在剧情之间也构架了一个立体的层面。反观我们的RPG，连界面点击的实质性改良也做不好；吸引老玩家，“老玩家喜欢战斗放长篇CG”，却不知用这种策略的都是有着顶尖画面的巨作，生搬硬套与吃老本的现象遍布于国产大作，玩家不满也是很自然的事了。

“平衡”这个问题说起来简单，要解决其实也很困难，因为它不仅事关制作人员的积累与素养，与管理体制也密切相关。我认为国产RPG的制作者，不仅要看“最终幻想”这样的巨作，也要看看国内外的“小作”和“旧作”，与其无的放矢乱炖一锅大杂烩，不如看看那些简单别致的小菜。这些“旧作”与“小作”从一开始就不考虑大而全，反而能做到结构清晰、目的明确，能让人知道游戏元素如何取舍。只有把它们充分消化之后，“大作”的制作者们才能避免做出大而无当的游戏。



▲堀井雄二每次都能把老爷车装修成迷人的五星级房车


▲《轩辕剑六》仅靠战斗UI就毁掉了整个战斗系统

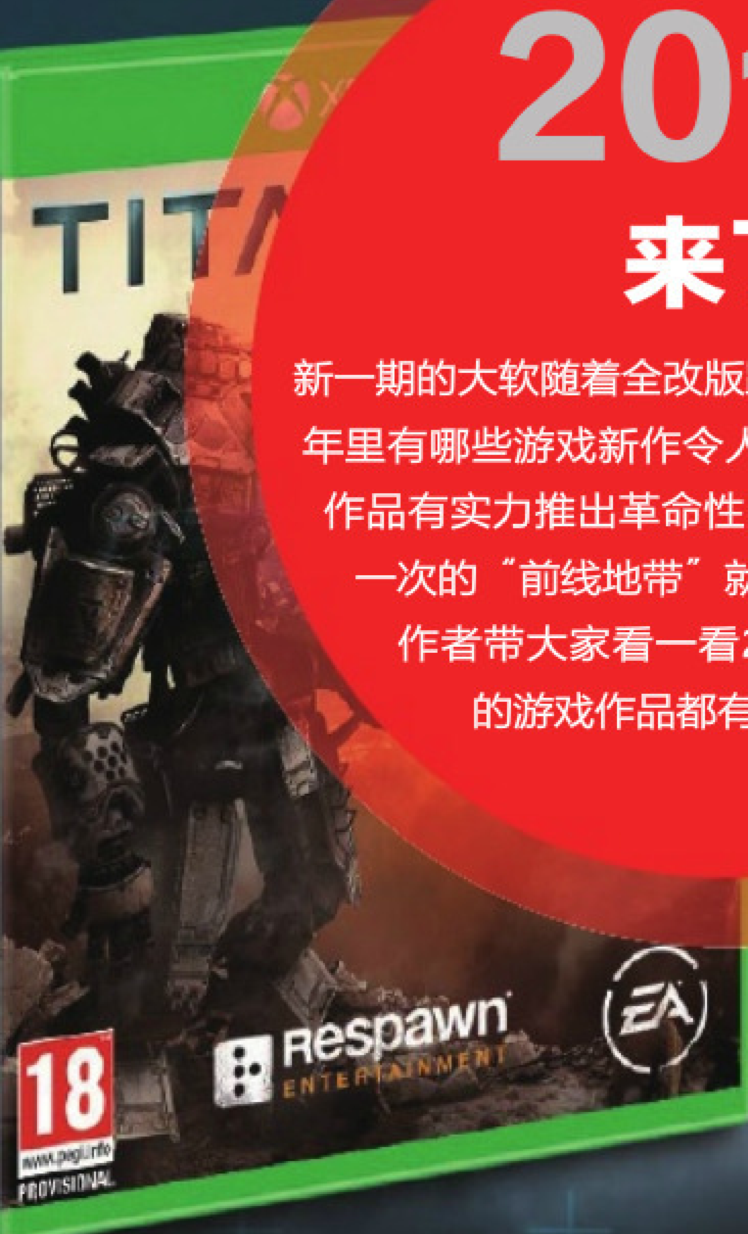


▲《轩辕剑六》已难见“枫之舞”的洒脱



2014你期待什么？

大家眼中的2014年期待新作



2014 来了

新一期的大软随着全改版跨入2014年，在新的一年里有哪些游戏新作令人期待，又有哪些游戏作品有实力推出革命性的玩法或概念呢？这一次的“前线地带”就让大软的几位资深作者带大家看一看2014年值得期待的游戏作品都有哪一些吧。

泰坦降临
邪恶深处
龙腾世纪：审判
猎魔人3：狂猎
看门狗
汤姆·克兰西的全境封锁
子午线：新世界
横扫千星
迈阿密热线2：空号
U55：管线尽头

泰坦降临

■名称：Titanfall ■制作：Respawn ■发行：EA Games ■类型：FPS
■发售日期：2014年初 ■文：Nemo



4年前，处于极盛期的Infinity Ward在《使命召唤：现代战争2》发售后与母公司公开决裂，精锐老将集体辞职，在EA的扶持下成立全新的“重生”工作室，他们酝酿多时的新作《泰坦降临》将于今年3月正式发售。如果把它在降生前的显赫身世和重重磨难写成小说，其剧情之曲折将不逊于一部大片。游戏采用起源引擎，特效水平与《反恐精英：全球攻势》类似，火爆的机甲战斗和逼人的战场气氛足以胜过其他卖弄图像的FPS。它是工作室在脱离《使命召唤》后选择的一种更为奔放的科幻尝试，也是EA在《使命召唤》新作销量口碑双双大幅滑坡的颓势下，收复失地的王牌。对于微软，它是一款PS4玩不到的大作，全程联网的机制也可以真正发挥出云服务器对战的优势，网络体验好过廉价的点对点通讯，也可以实现更多独特的玩法。各方抱着不同的目的，但全部对《泰坦降临》寄予厚望。

编辑语： 2014年的射击游戏将走向何方，极致视觉路线是否已经走到尽头，全程网游化是否能够延长作品寿命，科幻、生存、恐怖是否冲淡玩家对枪枪枪游戏重复的疲惫感？这一切将有哪款游戏给出答案？

邪恶深处

■名称：The Evil Within ■制作：Tango Gameworks ■发行：Tango Gameworks ■类型：动作冒险 ■发售日期：2014年 ■文：Nemo



《泰坦降临》是一款全程联网的游戏。《邪恶深处》则截然相反，是一款没有任何对战模式的纯单人游戏。《生化危机》之父三上真司在离开CAPCOM后监督制作了《征服》，这部作品为越肩视角TPS制定了新的标准，但那只是一款追求爽快的高速动作射击游戏，三上真正放不下的依然是生存恐怖游戏。在他的眼中，现在的《生化危机》已经不再恐怖，成了纯粹的动作游戏，所以他才要在2014年推出《邪恶深处》，为生存恐怖游戏正名。玩家的目标并非杀光敌人，而是求生，为此，游戏鼓励玩家通过潜入、设陷阱等非正面手段解决问题。本作采用《狂怒》的id tech 5引擎，美工出色、贴图细致，很好地烘托了恐怖背景。这将是三上最后一部亲自监督的游戏，他将在游戏发售后淡出一线，把精力放在公司运营和培养新人方面，本作的成败将直接决定恐怖生存这一游戏类型今后的命运。

龙腾世纪：审判

■名称：Dragon Age Inquisition ■制作：BioWare ■发行：EA
■类型：角色扮演 ■发售日期：2014年秋 ■文：Nemo



作为欧美RPG一霸，BioWare在上个世代初期的征途相当顺利，《质量效应》1和2成功将TPS和RPG这两大游戏类型融为一体，凭借科幻风格吸引了不少新用户，《龙腾世纪：起源》则是传统奇幻RPG的继承者，获得了老玩家的好评。但这两大系列此后的续作难尽人意，《龙腾世纪2》强化了动作元素，流程之敷衍却为人诟病，《质量效应3》同样充满了赶工痕迹，三个雷同的结局更沦为笑柄。大概是出于前车之鉴，EA对“审判”的档期抱着更宽容的态度，甚至允许游戏延期整整一年发售。3的地图比前作更广阔，整个世界依然分为几个分离的区域，并非“上古卷轴”那种一体化的大地图，也没有快速旅行系统，但为了方便出行，主角可以选择马匹等交通工具。3代横跨多平台，同时这也是BioWare第一次使用寒霜引擎制作RPG，画面的表现应该能比前作有更多的提升。

编辑语：当日式RPG的影响越来越小时，欧美RPG依靠庞大地图与自由剧情大展拳脚。其实欧美RPG一直都是如此，只是早年汉化引进数量少。所以欧美RPG在国内火爆程度很可能还要看汉化跟进速度与MOD素质而定。

猎魔人3：狂猎

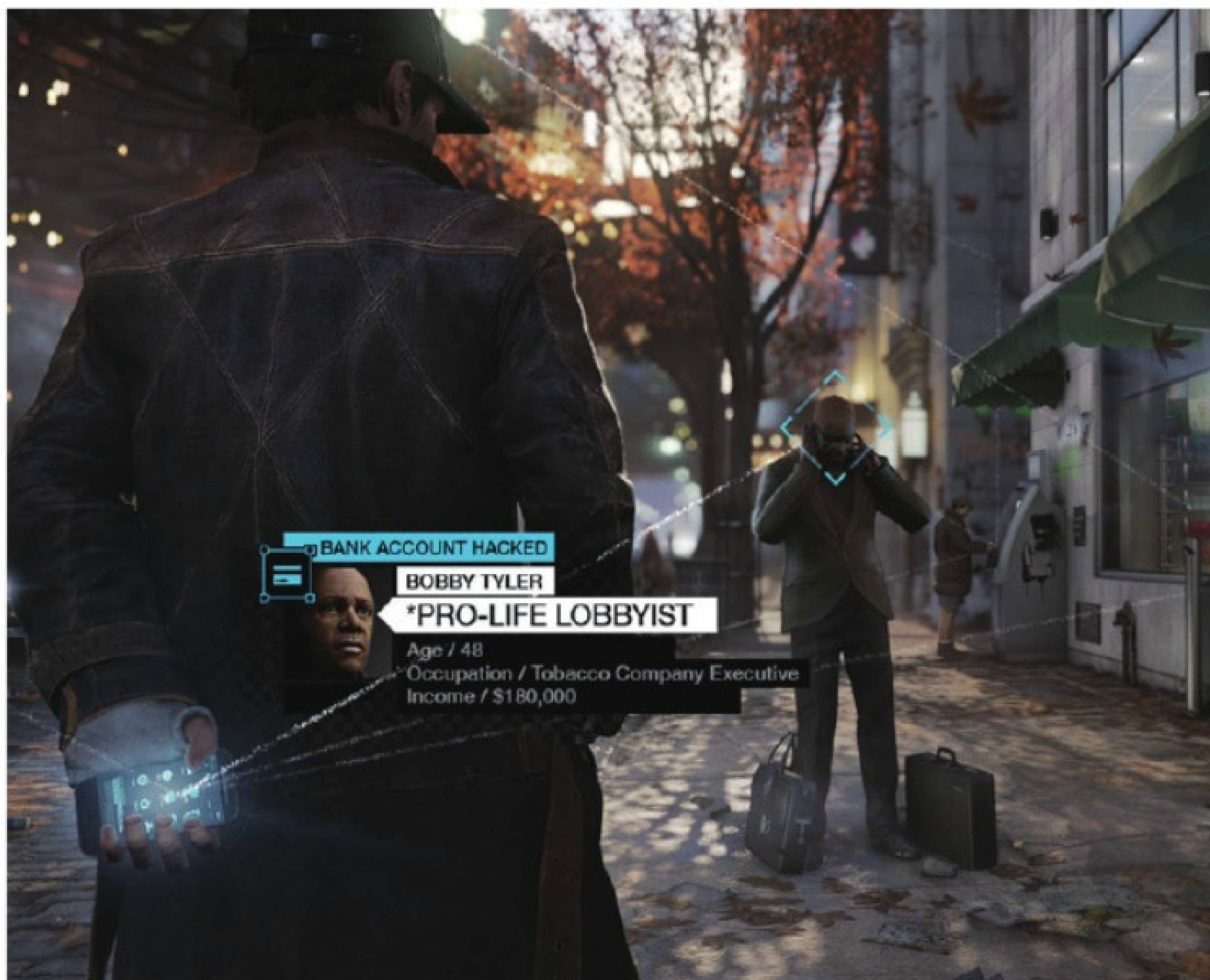
■名称：The Witcher 3 Wild Hunt ■制作：CD Projekt Red
■发行：Atari ■类型：动作角色扮演 ■发售日期：2014年 ■文：Nemo



当北美的BioWare陷入困境时，位于东欧的CD Projekt RED却一路高歌猛进，颇有新一代RPG霸主的风范。《猎魔人3》的野心比“龙腾世纪”更大。本作采用无缝开放世界，地图面积是2代的30倍，甚至比《上古卷轴5》还大20%，主角骑在马上也需要近半个小时才能横跨整个地图。作为三部曲的收官之作，系列的剧情将在3代暂时画上一个句号，此后制作组会将人力全部转移到另一部新作上，“巫师”系列则可能会更换新的主角。考虑到《辐射4》不太可能在今年发售，《废土2》《南方公园：真理之杖》和《永恒之柱》则属于口味特殊的低成本作品，除非半路杀出程咬金，否则今年最卖座的RPG必然会在《猎魔人3》和上述的“龙腾世纪”之间决出，前者预订的发售档期为今年夏季，比后者更早，希望波兰人不会跳票，让玩家能够按时玩到这部令人期待的大作。

看门狗

■名称：Watch Dogs ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft
■类型：动作射击 ■发售日期：2014年初 ■文：老黑

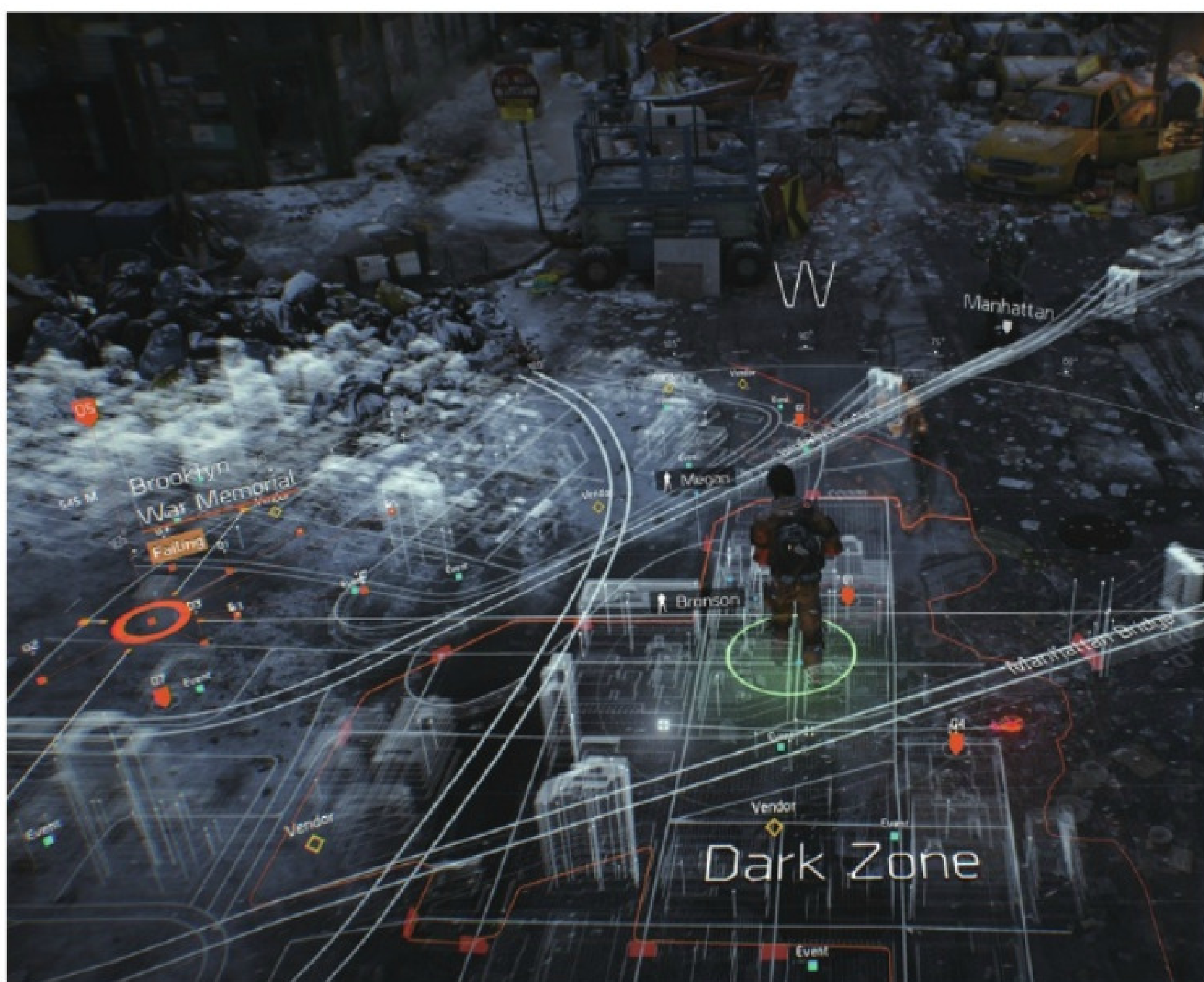


《看门狗》是一部讲述反体制英雄Aiden Pearce使用手中的一台可以管理“智能都市”后台系统的手持设备，在数字芝加哥的沙箱世界（Sandbox）行侠仗义的故事。比起单人模式，本作的多人模式拥有更多亮点。多人模式中，玩家还可扮演游戏中的大反派——朗姆公司的系统管理员们，在三维全息地图上阻止以主角为代表的黑客们发出的不和谐声音，你的武器同样来自手机与平板电脑。进入次世代以来的育碧非常重视“第二屏”对游戏乐趣的扩展。玩家在对应的便携平台上轻触点划即可给正在逃脱追击的玩家制造麻烦。所有市政公用设施都是玩家们的得力武器。你可以通过操纵交通灯的变化，让黑客在驾车通过路口的时候被两侧直行车辆撞个粉碎，可以控制芝加哥河上的各个升降桥，让“恐怖分子”们走投无路，亦或者是拖动代表警方机动单位的图标，在对方的必经之路上布好天罗地网。

编辑语：2014年将有多少美国城市生灵涂炭毁于一旦，现在还不得而知，但受到GTA5的刺激，城市沙箱游戏在2014年无疑会井喷一般地涌现出来，这是毋庸置疑的。准备好你的键盘鼠标，把美帝城市挨个灭一遍吧。

汤姆·克兰西全境封锁

■名称：Tom Clancy's The Division ■制作：Ubisoft Massive
■发行：Ubisoft ■类型：动作射击 ■发售日期：2014年 ■文：老黑



《全境封锁》是由《冲突世界》开发商Massvie工作室制作的一款大型线上动作射击游戏，玩家扮演隶属“国土战略部”的特工，进入爆发病毒危机的纽约市，用铁血手段平息这里的暴乱。

作为MMOFPS，它拥有许多反常规的设计。游戏的角色体系并没有兵种职业的划分。游戏强调PvE作战，玩家在绝大部分时间内都是扮演特工，组队对纽约的各个街区进行清剿行动，PvP只能在地图上极少的“黑区”中才能进行。Massive工作室表示：PvP将会让本作所强调的沉浸式体验变得一团糟。尽管这款游戏看上去非常类似“组团刷怪”的滥俗玩法，但制作组非常强调故事、环境对玩家情绪所产生的震撼效应。血雨腥风的杀戮、巨大的生存压力等带给玩家的体验会远远超过一款“第三人称掩体射击游戏”所具有的内容。Massive一定能够在“后克兰西时代”的首部TC平台作品中有精彩的表现。

子午线：新世界

■名称：Meridian New World ■制作：Elder Games ■发行：Headup Games ■类型：即时战略 ■发售日期：2014年 ■文：半神巫妖



匈牙利游戏制作者Ede Tarsoly自己一个人成立了Elder Games公司，他本人就是策划、编程与音效师，只有另一名荷兰美工Kay Vriend帮他做了几张贴图。《子午线》是一款传统即时战略游戏，玩家将扮演丹尼尔?汉森——冒险队伍的领袖。游戏的主要剧情则是主角对子午线星球的探索，Elder Games公司，呃，也就是Ede Tarsoly承诺子午线星球世界的定义是通过玩家与队友的对话实现的。也就是说，小队成员的态度和行为会影响游戏世界的建筑形态——不错的点子。

但即时战略游戏更重要的还是战争，游戏专注于战略，每个单位可以装备15种武器，经验值升级指挥官，与小队成员交谈，无尽的可下载地图、关卡编辑器等等要素都让我们眼前一亮。在这里我希望大家留意一下这款“一个人的战争”，也许它可以给你带来意外的惊喜。

编辑语：当《植物大战僵尸》这样的塔防也被划归为即时战略游戏时，我们不得不承认传统RTS已经彻底衰落了，连新一年的推荐也只能依靠个人工作室与众筹游戏，传统RTS涅槃重生也许尚需时日。

横扫千星

■名称：Planetary Annihilation ■制作：Uber Entertainment ■发行：Uber Entertainment ■类型：即时战略 ■发售日期：2014年 ■文：半神巫妖



这是一款还未制作完成就破纪录的众筹游戏。在即时战略游戏历史上，除了《命令与征服》《星际争霸》是代表作之外，有一款叫做《横扫千军》的游戏也自成一派，有着大量的拥趸。《横扫千星》就是《横扫千军》的继承者与发扬者。玩家的战斗在《横扫千星》中已经不再局限于一颗星球，玩家可以发射火箭搭载士兵去占领第二颗星球做基地，还可以直接以陨石作为要塞或者干脆操控陨石撞毁敌人星球——这是真正意义上的“横扫千星”。玩家依旧需要在自己的基地——玩家占领的星球上建造各种建筑，但是必须放眼于宇宙，从星系的角度布置军队和战略战术。玩家还可以随时拉近视角进入一颗星球的表面进行地面战争。这种由远及近、从面到点的玩法曾经出现在Westwood遗老组成的岩石壁画公司的《星球大战：帝国战争》中，但从宇宙到星球表面绝没有《横扫千星》过渡的这般平滑。

迈阿密热线2：空号

■名称：Hotline Miami 2：Wrong Number ■制作：Dennaton Games
■发行：Devolver Digital ■类型：动作 ■上市时间：2014年第3季度
■文：坏香橙

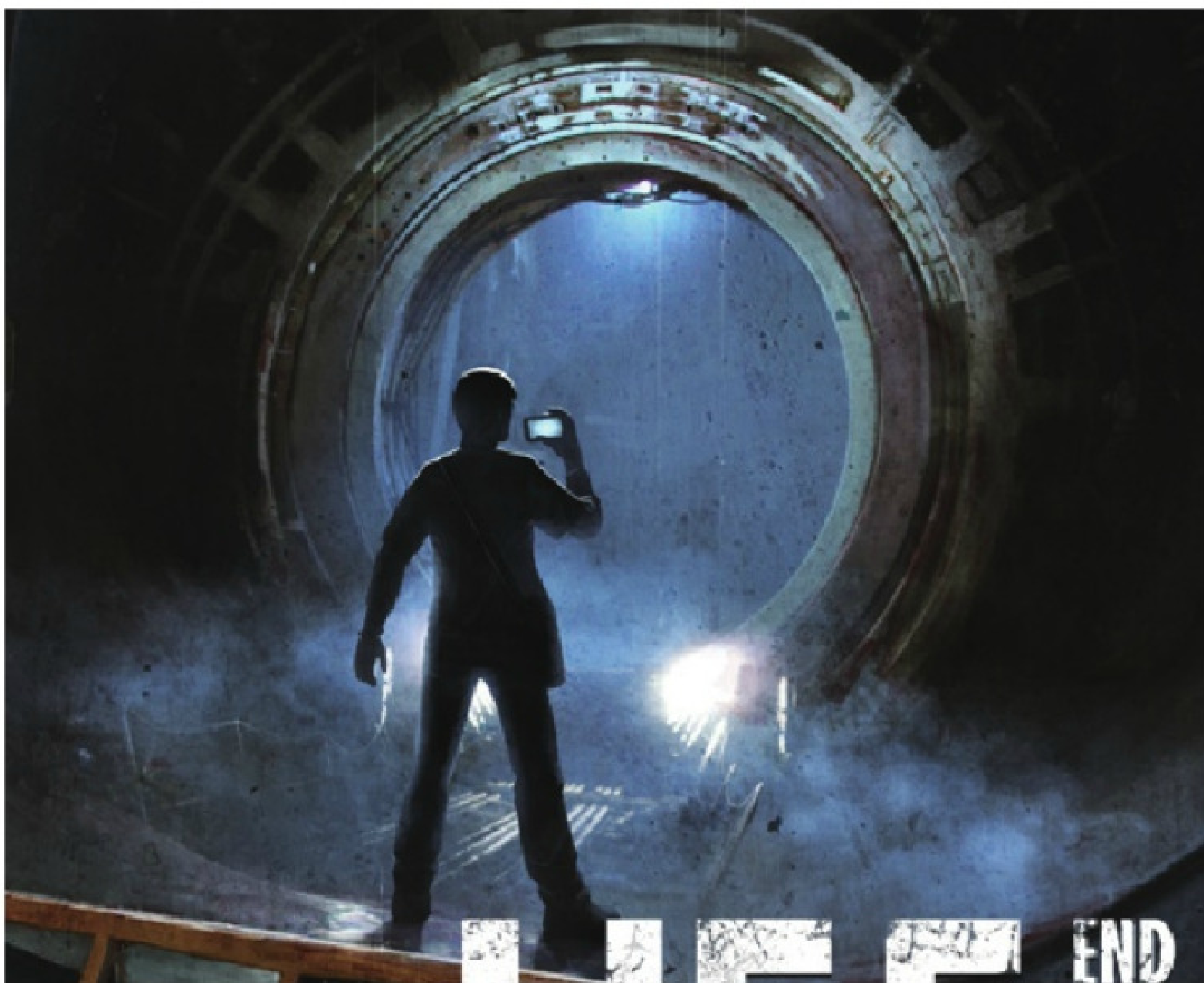


一部曾经让小众玩家以及大众媒体瞠目结舌的独立游戏在众多忠实拥护者的鼓励与支持之下，推出续作。《迈阿密热线2》就这样诞生。这部续作完整地继承了前作颇受玩家好评的核心卖点：90°垂直俯视的构图视角，完全由像素构成的画面，以及血浆四射的杀戮镜头。Dennaton Games这次似乎做得有些过火：不久前官方公布的试玩画面再次成功地激怒了广大主流游戏评测媒体，在众多编辑写手的口诛笔伐之下，Dennaton Games最终做出了妥协——不过，这段令正人君子坐立难安的桥段是否会被彻底删除，答案依旧是“尚无定论”。值得一提的是，除了以上这些表面元素之外，《迈阿密热线》最重要的核心要素——藉由操作细节、背景设计以及BGM旋律共同构筑的迷幻风格也被一并继承下来，实在是不能更赞。这部令人过目难忘的作品预计将在2014年下半年正式登场，不要错过！

编辑语：独立游戏与风格化的小众游戏现在已经成为玩家生活不可或缺的一部分。这些游戏或者没有大张旗鼓的宣传，但其中的创意却丝毫不逊色于大作。也许我们应该对独立游戏给予更多关注，没准会在其中发现真爱。

U55：管线尽头

■名称：U55:End Of The Line ■制作：Effective Evolutions
■发行：未知 ■类型：动作冒险 ■上市时间：2014年第4季度 ■文：坏香橙



早在2013年8月，这款游戏的开发小组就把整款作品的制作计划搬上了Kickstarter，但直到这项计划筹资的最后期限到达的时候，筹集到的资金也还不到预定金额的70%。然而开发者并没有放弃，这款游戏就是《U55：管线的尽头》。作品选择柏林地铁作为游戏背景，主角是一名遭遇地铁事故被困在管线当中的美国大学生——看上去俗不可耐？不要这么快就下定论。这款作品的恐怖核心并不是司空见惯的幽灵和僵尸，而是源自霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特的克苏鲁神话元素。为了能够更直观地呈现这位恐怖神话大师作品的氛围，开发组甚至引入了“双声节拍”这项据说能干涉玩家潜意识运作的技术。虽然实际效果究竟如何目前尚不得而知，但至少我们可以对这款“百折不挠”的作品保持一点特别的期待——或许，我们看到的将会是另一起“光敏感性癫痫症”事件的诞生。

向三十周年致敬！

《信长之野望：创造》赏析专题

□策划 本刊编辑部

导读



■北京 中崎峻

游戏概况、体验和心得

1983年，光荣推出了“信长之野望”系列的第一代作品，不知不觉中，作为如今所剩无几的SLG游戏之一的“信长之野望”系列已经走过了30年。而在30周年之际，光荣特库摩也推出了自己的“信长之野望”第14代作品，也是为了纪念该系列30周年的庆典作品——《信长之野望：创造》（下文中简称《创造》）。

游戏剧本篇

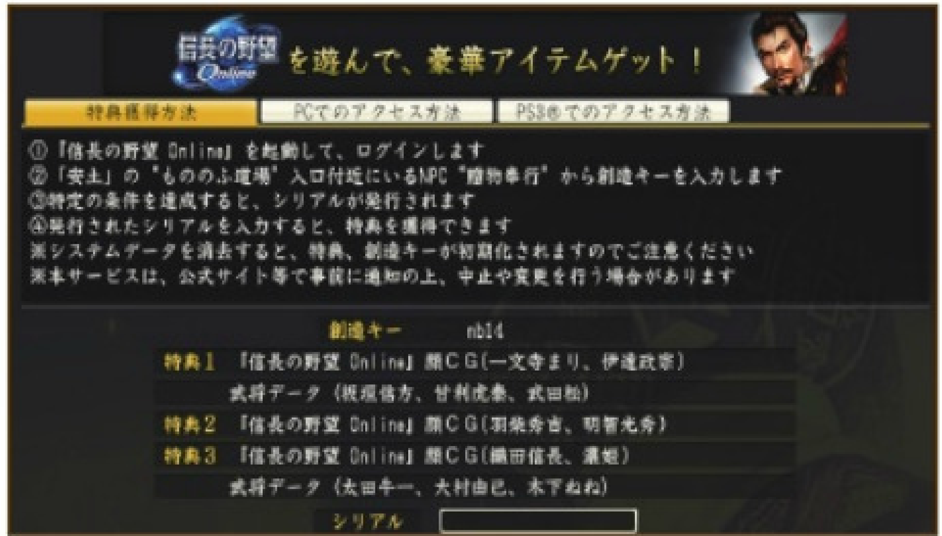


游戏内可以选择的剧本，包括了从1551年到1582年的史实剧本、教学剧本和2个假想历史剧本

在《创造》中，玩家可选择的剧本包括史实剧本和假想剧本。史实剧本包括1551年4月的家督相续、1560年4月的桶狭间之战、1570年6月的信长包围网、1582年1月的宛如梦幻、1582年7月的清须会议。假想剧本包括1551年4月的教学剧本、1615年7月的群雄集结（注：该剧本可以通过连携特典在游戏初期获得，也可通关任一剧本后获得）。除了以上这些游戏内本身包含的剧本，官方还提供了一些DLC剧本。其中免费的DLC剧本是为光荣特库摩提供“信长之野望”30周年纪念品——1615年8月的天下三十将。购买了初次生产正品的玩家，还会得到1567年8月的天下布武和1575年2月的长筱之战。略为美中不足的是，以前的“信长之野望”系列中的早期剧本，如1534年的信长诞生、1548年的信长元服等剧本，在《创造》中并没有出现，不过不排除将来官方依旧以DLC形式放出的可能。

连携特典篇

作为“信长之野望”系列30周年纪念产品的《创造》，自然也加入了与光荣特库摩旗下其他产品连携的功能。通过连携，玩家可以获得特典。不过这些连携的特典仅限于日本本土的光荣特库摩旗下产品。与日服的《信长之野望Online》连携，玩家可以获得特典武将和《信长之野望Online》中的角色的头像CG，可以通过史实武将编辑将对应武将换为《信长之野望Online》中的头像。与日服的《100万人的信长



与日服的《信长之野望Onine》连携的界面，玩家按照说明在《信长之野望Onine》中完成相应的任务后，即可得到序列号，将得到的序列号输入即可获得与《信长之野望Onine》的连携特典，可以使用《信长之野望Online》中的角色的头像CG和游戏中内置的部分特典武将

之野望》连携，玩家可以获得特典武将和需要通关任一剧本才可以解锁的剧本群雄集结。而连携特典中最为有意思的就是与日服《信喵之野望》的连携，连携后，可以获得《信喵之野望》的武将造型。将《创造》中的很多武将造型替换为《信喵之野望》的造型，让游戏玩起来更多了一份诙谐和幽默。

内政篇



开发选择，武将会根据据点状态提议该据点当前最适合推荐的开发方向，玩家也可以自行选择

与以前几代“信长之野望”系列作品略有不同的是，在玩家选择剧本进行游戏时，游戏设定增加了一项武将名，玩家可以选择通称或者本名。通称指的是武将的别名，比如片仓景纲幼名小十郎，选择通称的话，在游戏里显示的就是片仓小十郎这个名字。而本名顾名思义就是武将的正式名称，比如服部半藏，其本名是服部正成。黑田官兵卫，其本名是黑田孝高。这个选项的增加也算是考虑到每个玩家对武将称谓的习惯。不过在战国传和事件中，都是以通称显示。

在《创造》中，依旧是以月为单位来进行游戏进程，每月月初进行评定，评定分为内政和军议两项。

内政指令包含开发、政策和买卖。

●开发

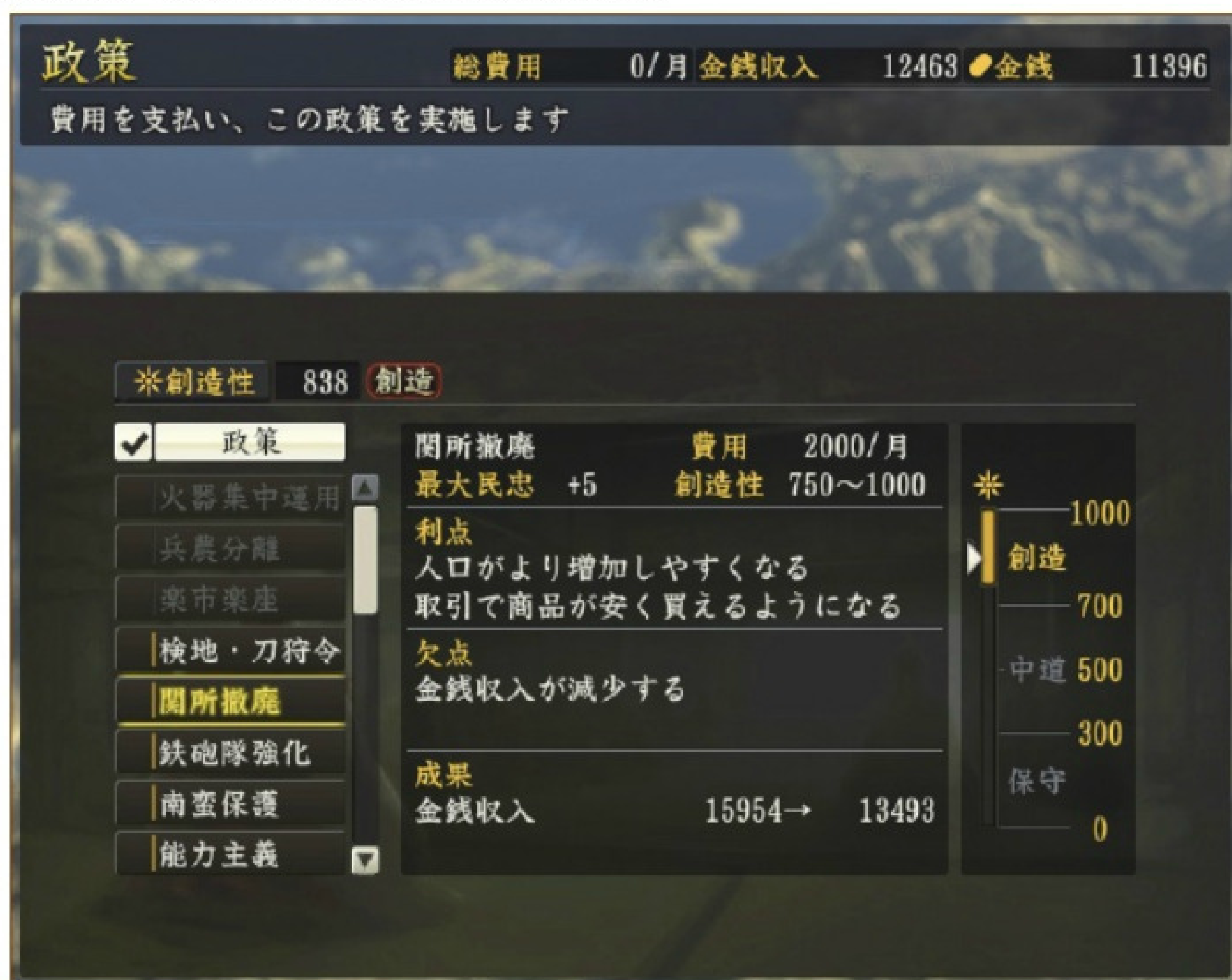


买卖界面。买卖的价格可以很直观地看到，价格也会因为月份、所使用的政策而产生变动

开发是用来开发大名直辖军团的各个据点，每次开发需要消耗2点劳力。开发时，先选择一名武将，然后可以选择开发石高（增加兵粮产量）、商业（增加金钱产量）、兵舍（增加该据点的最大兵上限）。有的据点兵舍有红色部分，表示该据点的石高不够，兵舍无法充分开发，需要先尽量提高石高。据点增加后，一个个选择比较繁琐，可以直接选择上月使用过的命令，或者根据当月的需求使用推荐开发。

●政策

当玩家有2个或者2个以上的主城后，就可以选择使用政策。政策分保守、中道和创造三个大系，由玩家势力的创造性决定。而创造性则由玩家领地内的设施（茶室、教会都可以增加创造性，寺、本山会降低创造性）、麾下武将所信奉的主义等因素决定。政策有优点有缺点，例如关所裁撤政策，可以让人口增加量提高，同时买卖的价格也更好，但缺点是每月的金钱收入会减少。执行政策也会花费金钱，玩家可以根据自己的实际情况和创造性来进行政策选择。而部分大名家还有其专有政策。合理地使用政策，可以帮助玩家获得更大的优势。



创造倾向的政策选择

注：总无事令为特殊政策，当玩家操控的大名成为征夷大将军后，即可以使用该政策，使用该政策后，当前剧本即可通关。

拥有专有政策的大名家如下：

伊达家：龙骑兵配备；北条家：五箇条之训诫；羽柴家（丰臣家）：人扫令；武田家：甲州法度次第；真田家：表里军略；长尾家（上杉家）：远征军支援；今川家：今川假名目录；松平家（德川家）：旗本先手役；织田家：火器集中运用；本愿寺家：王法为本；铃木家：游击兵配备；毛利家：伞连判状；长宗我部家：一领具足；大友家：切支丹保护；岛津家：乡中教育。

●买卖

买卖指令包括兵粮买入、军马买入、铁炮买入、家宝买入和兵粮卖出。随着发展或者政策使用，堺的商人或南蛮商人也会来到领地内，这时可以购买的军马、铁炮数量会更多，也会随机带来家宝，当然，金钱的花销自然也会很大。

●普请

普请指令包括建设、修复、设营、整备、扩张、变更、筑城、撤去。

建设：消耗5劳力，用来建设大名直辖军团的本城的城下町设施。每个本城都有其特性，可以建设的设施也不尽相同，设施除了可以增加本城的各种上限之外，设施还有可能影响到周围设施的适用性。

修复：消耗2劳力500金钱（每月）修复受损据点的耐久度，一般用在使用强攻后陷落的据点，所需要的时间由执行武将的内政能力决定。

设营：消耗4劳力700金钱，在地图中的道路上设置要所，最多一个地点可以进行3次设置。在要所上布阵作战的部队，在战斗时会更为有利。但如果敌势力通过我方的要所，要所则会被破坏。



人口增加后，主城据点即可扩张，可扩张区域必须邻接已开发的区划



闪着金色光圈的主城据点表示其可以进行建设

整备：消耗3劳力400金钱，整备街道。黄色代表平地街道，绿色代表山地街道。平地街道最多可以提升到5，山地街道可以提升到3。整备街道可以让行军速度更快，同时也可以增加人口，人口是《创造》的内政核心，只有人口多了才可以扩张筑城，增加常备兵，提高劳力，同时也可以带来更多的收入。所以整备指令是游戏中最常用的内政指令之一。游戏中军团的移动，会默认选择到目标地点最好的街道。

扩张：消耗8劳力3000金钱，扩张主城的区划。每个主城最多可以有10个区划，随着人口的增加，可以扩张区划。区划可以选择农业、商业和兵舍，每个区划根据主城的特性和相邻的区划，适性也不一样，玩家在游戏中要尽量合理地安排区划的用途，提高主城的各类上限。

变更：消耗8劳力3000金钱，变更已有区划的用途。但是要注意，一个主城，至少要有农业、商业和兵舍的区划各一个。也就是说，你是无法让某个主城没有农业或者没有商业的。

●78本城特性一览

所属国	本城名	特性	起始区划数
虾夷	德山馆	商业	3
东陆奥	三户城	石高	3
西陆奥	石川城	商业	3
陆中	高水寺城	石高	3
羽后	桧山城	商业	3
北羽前	山形城	石高	3
南羽前	米泽城	石高	3
陆前	利府城	商业	3
磐城	小高城	石高	3
岩代	黑川城	石高	3
常陆	太田城	石高	4
下野	宇都宫城	石高	3
下总	古河御所	商业	4
上总	久留见城	石高	4
安房	馆山城	商业	4
武藏	河越城	石高	4
上野	箕轮城	石高	3
相模	小田原城	商业	5
伊豆	韮山城	石高	3
甲斐	踯躅崎馆	商业	4
骏河	骏府馆	商业	4
远江	引马城	石高	3
三河	冈崎城	石高	4
北越后	新发田城	石高	3
南越后	春日山城	石高	4
北信浓	葛尾城	石高	3
南信浓	高远城	商业	3
越中	富山城	商业	4
飞驒	松仓城	石高	3
美浓	稻叶山城	商业	6
尾张	那古野城	商业	3
能登	七尾城	石高	4
加贺	尾山御坊	石高	5
越前	一乘谷城	商业	5
若狭	后濑山城	商业	5
北近江	小谷城	商业	5
南近江	观音寺城	商业	5
伊贺	伊贺上野城	石高	4
伊势	雾山御所	商业	4
志摩	鸟羽城	石高	4
山城	室町御所	商业	10
摄津	石山御坊	商业	6
河内	高屋城	商业	5
和泉	岸和田城	商业	6
大和	筒井城	商业	4
纪伊	杂贺城	石高	5
丹波	八上城	石高	4
丹后	弓木城	石高	4
播磨	姬路城	商业	3
但马	此隅城	石高	3
因幡	鸟取城	石高	4
美作	津山城	石高	4
备前	天神山城	石高	4
备中	备中高松城	石高	4
备后	比熊山城	石高	3
伯耆	八桥城	石高	3
出云	月山富田城	石高	4
安艺	吉田郡山城	石高	3
石见	山吹城	商业	3
周防	山口馆	商业	4
长门	指月城	商业	3
阿波	胜瑞城	商业	3
赞岐	十河城	商业	3
伊予	汤筑城	石高	3
东土佐	冈丰城	石高	3
西土佐	中村御所	商业	3
筑前	立花山城	商业	5
筑后	柳川城	石高	3
丰前	城井谷城	商业	3
丰后	府内馆	商业	4
肥前	村中城	石高	4
北肥后	隈本城	石高	3
南肥后	人吉城	石高	3
日向	佐土原城	商业	3
大隅	肝付城	石高	3
萨摩	内城	石高	3

筑城：消耗12劳力8000金钱，修筑支城。支城可以修建在地图中的白点上，但是不能修筑在国人众的据点或者设置了要所的地点。适当增筑支城，一来可以当进攻用的桥头堡，二来也可以用来缓冲敌人的进攻，为己方增援赢得时间。

撤去：消耗12劳力5000金钱，撤掉已修筑的支城。

●配属

配属指令包括移动和呼寄。移动时先选择目标据点，然后选择移动据点，移动据点的武将会移动到目标据点。呼寄则是将其他据点的武将召集到该据点。

●外交

外交指令包括工作、交涉、赠物。

工作用来和其他大名家沟通搞好关系，获得信用。在《创造》中，外交是需要消耗信用量才可以实现的。将鼠标放在自己势力的家徽上，可以看到自己当前已存在的外交关系。而周围大名家对自己势力的态度也可以看到。在通常情况下，只能和与自己相邻的势力进行工作才能获得信用，使用政策远交近攻策则可以和全国的大名家进行工作，但缺点是和近邻的大名家工作获得的信用量会减少。谋略高或者具有外交术特性的武将每月工作获得的信用量会更多。

当外交获得的信用满足条件时，玩家势力可以和其他势力进行交涉。交涉内容包括婚姻、同盟、破弃、从属。婚姻需要100信用，要求目标势力或者自己的势力有姬可以结姻。同盟可以选择6个月、12个月和24个月，分别消耗60、70、80信用。破弃则是取消同盟、婚姻同盟或者从属关系。从属则是将比自己势力小的势力间接纳入。

赠物是通过赠送家宝给其他势力，改善两家的关系，收到赠物的势力对玩家势力在一定期间内关系变为信赖，从而可以使工作所获得的信用量更多。赠送家宝的等级决定改善关系时间的长短，同时武将特性中的左大臣等官位也会影响时间的长短。



选择赠物后，可以在一定时间内改善与其他大名家的关系，图中铃木家对织田家的关系，可以从敌视变为信赖

●调略

调略指令包括怀柔和取入。

怀柔指令可以与大名直辖军团势力范围内的国人众交涉，提高国人众的支持率。支持率超过70%时，合战时国人众会派出援军支援。达到100%时，玩家势力可以享受到国人众的特性。势力内有多个相同特性的国人众如果都达到100%支持率，更可以复数享受特性带来的效果。

取入指令可以将支持率达到100%的国人众吸纳进来，被吸纳进来的国人众从地图上消失，其特性也无法继续享受。但是国人众被吸纳后可以增加主城的人口，同时国人众的头领也可以成为自己麾下的武将。

●家臣



人多力量大，只要不太差劲，就都录用吧

家臣指令包括登用、任命、家宝、传授、缘组、隐居、追放

如果大名直辖军团势力范围内有浪人，使用登用指令可以将浪人登用为部下。

任命指令可以由玩家自由指定任命全部据点的城主。担任城主的武将，可以提高忠诚度，同时每月也会获得各种经验。

家宝指令可以赏赐家宝给部下，以提高其忠诚度，家宝的价值越高，忠诚提高的就越多。同时有的家宝也存在主义倾向，可以对自己势力的创造性等等有所影响。但是当自己的部下武将已经有家宝的时候，赏赐家宝会将原来的家宝收回。同时武将对家宝的喜好也各有不同，赏赐武将喜欢的家宝会让忠诚大幅度提升。

传授指令可以将自己势力已经获得的武将特性传授给其他武将。可传授的特性一般通过完成战国传或者将俘虏的敌将处决后获得。一个武将最多可以有20个特性，大名本人可以有22个特性。

缘组指令可以让部下武将与自己大名的姬结姻，形成一门众。前提是大名必须已经有姬并且没有成为姬武将。

隐居指令可以选择新的继承人，隐居的大名依旧是部下武将。

追放指令可以将部下流放。

●调查

调查指令包括巡察和侦察。

巡察指令对自己势力的全部据点使用，可以发现矿山或者密道。比如桶狭间的密道，在游戏开始时的地图上是没有的，但是通过巡察指令可以发现，善用一些密道行军可以达到奇袭的目的。同样的，AI也是有可能利用密道来进攻玩家势力的。

侦察指令对自己以外的势力据点使用，可以侦察该据点的实际兵力。

●军团

军团指令包括本据和攻略

本据指令用来迁移大名直辖军团的本据点，以本据点为中心，一定范围内的据点都是大名直辖军团据点，玩家可以对大名直辖军团据点直接下达各种指令，比如开发、整备道路、出阵等。大地图中，带白色框的据点为大名直辖军团的据点，没有白框的则是配下军团据点，不可直接下达命令。选择迁移本据点时，红色框的表示大名直辖军团。

攻略指令可以命令配下军团进行地方攻略或者专心发展。由于《创造》中据点很多，所以也可以多多利用配下军团的攻略指令去进行领地的扩张。也可以利用配下军团的进攻去调动吸引敌人的兵力，然后大名直辖军团去吸取敌人空虚的领地。



绿色表示山地街道，黄色表示平地街道，数字表示当前的街道级别



发动强力战法，会在战场上取得巨大优势、

军议篇

每月的内政评定之后，玩家点击军议，则进入军议评定选项。

出阵指令可以让玩家选择一个敌人的据点，然后AI会自动给出一个或多个据点的出阵预览及行军路线。玩家在出阵预览中，点击采配扇可以进行细节的调整，同时玩家也可以自己逐一单击据点然后点击采配扇来进行配置。

援军指令可以让玩家请求其他势力的援军来帮助自己进攻或者防守据点，但是请求援军必须有至少40以上的外交信用才可以使用。

停战指令可以让其他势力介入调停玩家势力与其他势力的交战，和援军指令一样，停战指令要求至少有80以上的外交信用才可以使用。

评定阶段结束后，就会进入军议阶段。在军议阶段玩家可以命令已经出阵的部队行军，也可以继续选择据点出兵等。

在《创造》中，出兵之后，已出兵的部队最终要选择归城回到自己原来的据点。玩家也可以让部队进入已经攻陷的据点或者其他据点，但是该部队的兵力也还是会自动回到出发据点的，所以在《创造》中，是无法输送兵力到前线的。这也就意味着，玩家在攻城掠地之时也要注意自己的实际情况，一旦进攻受挫，出兵的据点有可能因为残余兵力过少而遭到敌人的反攻，有时新夺取的据点也会遭到敌人立刻反攻。行军时，部队只有120天的军粮，经过自己的据点时（大名直辖军团据点或者配下军团据点皆可），可以自动补充军粮。这点在进行远征时尤其要注意，比如羽前羽后这种行军距离很长的地段。

在地图中，每个道路的节点，最多可以同时容纳单方面的3支部队，敌我部队临近以后，点击我方部队，可以进入会战界面，进行直接指挥。会战中，可以选择鱼鳞、横阵、鹤翼三种阵型，当然阵型变化也是需要时间的。玩家可以指挥会战的部队前进、待机或者后退，当敌人进入到齐射范围后，可以发动齐射，突击可以扰乱敌方阵型并在一定程度上逼退敌方。每个武将都有其自己的战法，发动战法需要消耗采配槽，除了固定的战法之外，武将的会战特性也会随机发动。

进攻敌方据点时，可以选择包围、强攻和烧讨。包围比较稳妥，但是如果兵力不足，则会包围不完全，这时候一定要增援以完成包围。强攻可以让据点的耐久减少，据点耐久减少到0之后，据点的残余兵力也会减少，兵力为0时据点就陷落了。烧讨可以对据点的区划进行破坏，降低据点的民忠，同时还可以回复军团的兵粮。活用这三种方法，可以让据点尽快陷落。

武将能力及特性篇

在《创造》中，武将能力分为统率、武勇、智略、政治4项。统率决定部队战斗和守城时的防



玩家可以随时查询武将已有的特性



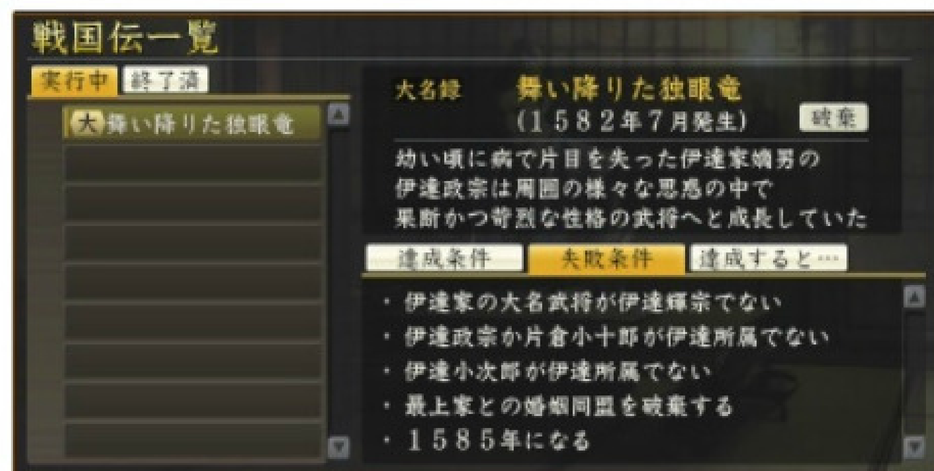
完成战国传甲州征伐后，德川家康获得了风林火山特性

御力，武勇决定部队战斗时的攻击力，智略决定据点包围战时的陷落速度，同时对外交时获得的信用的多少也有影响，政治决定内政开发的成果。

除了武将的基础起始能力外，每个武将的每项能力都还可以有20点的成长空间。通过战斗、内政、外交等不断获得经验，就可以提高能力。随着武将能力的提高，特性也会逐渐开启，一个武将最多可以有20个特性，大名则可以有22个特性。一般来说，一个武将能力全满时，会有10到15个固有特性。部分武将可以通过战国传、武将录等历史事件来获得一些特别的特性。

俘虏敌方武将后，处决拥有特性的武将也可以获得特性，然后可以通过内政指令里的“家臣-传授”，将获得的特性传授给玩家势力的武将。比如风林火山特性，是武田信玄的专有特性，但是通过完成战国传甲州征伐，可以让德川家康获得。

游戏中的武将总计有近百种特性，分为统率、武勇、智略、内政、政治、合战等几系。统率系如电光石火可以提高行军速度；武勇系如猛攻会根据敌我部队的武勇差提高部队的攻击力；智略系如兵家可以提高夹击的效果；内政系如外交术可以提高外交工作获得的信用量；政治系如宰相可以大幅节省普请命令时消耗的劳力；合战系如马术在配备了军马的情况下可以提高部队的攻击力。但需要玩家注意的是，特性的发动是随机的，特性和武将的战法不同，是无法选择发动的，只有特性发动的时候才会产生效果。



想要完成战国传的玩家，对于失败条件一定要看清楚

游戏中有一些比较稀有的特性，需要一些特定的武将提升能力后才可以获得。以下只列出通过能力提高即可入手的武将，通过战国传等可以间接入手的并未计算在内。

军神：上杉谦信；风林火山：武田信玄；独眼龙：伊达政宗；西国无双：立花宗茂；真の武士：高桥绍运；倾奇者：前田庆次；数寄者：古田重然；枪弹正：保科正俊；攻弹正：真田幸隆；逃弹正：高坂昌信；赤备：饭富虎昌、山县昌景、真田幸村、井伊直政；韦驮天：神原康政；地黄八幡：北条纲成；七难八苦：山中幸盛；不惜身命：真田幸村；花实兼备：本多忠胜；信长之野望：织田信长；创造：织田信长。

这里要特别说明一下“创造”这个特性，大名拥有这个特性后，可以无视势力的创造性，使用全部的政策。

另外还有几个和以前的“信长之野望”系列的官位有关的特性：守护、探题、管领、关东管领、征夷大将军、左大臣、右大臣、关白。守护选用武田信玄等本就有守护役职的大名即可，管领和关东管领则要使用上杉（长尾）家，通过战国传获得。探题可以选择九州的大友家，完成战国传获得，征夷大将军要求有30个本城并控制二条御所，左大臣要求有15个本城，右大臣要求有20个本城，关白则要求有40个本城。注意：关白和征夷大将军并不像以前的“信长之野望”系列只可获得其一，在《创造》中，这两个可以同时获得。

战国传及武将录篇

《创造》单独将历史事件提出来作为一个类似副本的系统，玩家在游戏中可以选择是否进入战国传。

注：只有玩家在选择史实剧本且选择发生战国传的场合才可以选择是否进入，假想剧本没有战国传。

进入战国传后，每个战国传都有其达成或者失败的条件，除了大名家的战国传外，还有一些针对个别武将的武将录历史事件可以选择。完成战国传或者武将录后，大名或者武将往往都可以习得新的特性。可以说，战国传系统，让玩家有一定自由度去选择是否去了解日本战国时代的历史事件，而且如果玩家觉得难以完成时，也可以随时放弃战国传的进行，完全按自己的习惯和方式去进行游戏。

游戏记录篇

作为光荣特库摩的“信长之野望”系列30周年庆产品的《创造》，同时也发售了PlayStation3版本，这也是“信长之野望”系列第一次将Windows版本和主机版本同步发售。接触过PlayStation3的玩家都知道，在PlayStation3上，每个游戏都有一套奖杯系统，奖杯只是单纯记录玩家游戏进度的一种名誉上的奖励机制，但是也的确让很多主机玩家乐此不疲。作为Windows版本的《创造》，虽然没有主机版那种可以让其他玩家看到的奖杯，不过用类似奖杯系统的游戏记录，以方便记录玩家的游戏进度，完成游戏记录的进度，还可以获得游戏中隐藏的特典武将。总计有47名特典武将，除了传统的日本战国时代早期武将如尼子经久、北条早云外，此次《创造》中还加入了《南总里见八犬传》中的武将以及平安时代武将如源赖光等人。P



能力调整篇

只要稍微留心就会了解，“信长之野望”系列每作的作品官方都会对武将能力做一些调整，有时候调整得很多，有的时候则是小范围的微调。有时是根据史料考据后进行调整，有的则是受到一些商业因素和角色人气因素的影响，同时根据每作游戏的重点的变化，对能力也有调整。考据调整无论是在“信长之野望”系列还是在其另一个传统SLG“三国志”系列，都还算比较严谨。比如在“信长之野望”系列中，一些全能型武将的能力变化——典型如片仓景纲，早期作品中的片仓景纲的统率、智略只能算准一线水平，而近来的作品则开始提高了其各项能力，如今已经可以跻身进一流水平。“三国志”系列的曹豹则更是典型，早期的曹豹可谓真正的草包，而历史上丹阳兵的统领，如何又会是一个真正的草包？而根据每作游戏的重点的变化，能力有所调整也很好理解，比如《革新》中，技术是核心根本，技术的开发则需要内政的全面支持，所以《革新》中，织田信长的内政能力比较高，而统率能力并不算一流。到了《天道》中，因为加入了阵型因素，比《革新》更加注重战斗，织田信长的统率能力又重新调整回来，在统率排行中进入前五。至于商业因素和角色人气因素，这个是最无法准确勘定和把握的，比如说《天道》发布之时，正好是大河剧《天地人》的放映期间，光荣推出的一些DLC武将也是为了配合《天地人》的放映，而这些武将的能力也自然受到影响有所调整。

武将的每项能力都可以有最多20的涨幅，所以四项都过100，也不算太难

整体而言，光荣公司对“信长之野望”系列武将能力的调整，多数情况下还是比较认真严谨的，尽力想通过能力的调整变化来努力还原武将在历史中的本来面目。当然，也有少数发晕到无法解释的调整，比如在《天道》中对高坂昌信的能力调整。在《革新》中，高坂昌信是统率91武力75智力85政治71，而《天道》中直接弱化到了统率87武力58智力84政治66，而且各项能力的下调幅度也完全让人想不出理由，只能认为真的是在发晕……

《创造》中，武将的统率能力影响部队在作战和守城时的防御力，武勇能力影响部队在作战时的攻击力，智略能力影响外交的信用获得量和据点包围战时的陷落，政治能力影响内政开发的成果。所以基于这个标准，《创造》中很多武将的能力都较以前的作品有不小的变化，其中变化最明显的就是以前的剑豪们，在《革新》和《天道》中，武勇（武力）最高的是剑圣上泉信纲，两作都是115的武勇，而到了《创造》中，武勇只有84，固然《革新》和《天道》的能力上限是120，而《创造》是100，即便如此，以120上限算，剑圣的武勇也才101而已，下调幅度很大。而《革新》中武勇110排名第二的前田庆次，在《创造》中只有83。对剑豪以及如前田庆次这样

的传奇人物的武勇进行调整，一方面我们猜想是为了保证历史名将的作战能力，同时从另一方面也可以理解为：作战不是一个人就可以应对的事情，部队之间的作战，更重要的是指挥部队的能力，而非个人的蛮勇。

统率能力在《革新》和《天道》中，主要表现在影响着部队出战时可以带多少兵力，统率越高，可带兵力就越多，部队的攻防能力更多是以技术等方式进行加成。而《创造》中，统率能力直接影响部队的防御力，这点倒更接近《烈风传》等作品的设定。所以在《创造》中，统率的高低甚至比武勇更为直接地表现了一个武将是否为一流武将。《创造》中统率最高的是武田信玄，统率100，这倒是颠覆了“信长之野望”系列中上杉谦信是统率第一的传统，而三方原被武田信玄打得落荒而逃的德川家康也有着99的统率，反倒是以前雷打不动的统率第一军神上杉谦信，本作只有98统率。以前只有88统率的南部晴政，在《创造》中也有着87的统率，按前作换算也有104点，提高了16点，在东北地区基本就是统率第一（伊达政宗虽然有96的统率，但是登场较晚）。《创造》中，玩家作战往往不是一城一地去攻略，经常需要连续作战。连续作战则需要兵力的持久性，统率高防御力就高，受到的伤害就相对更少，持久性就更优秀，连续作战的能力也就更为强悍。而且统率高的部队，即使兵力比敌人的兵力少，也经常可以创造出以少胜多以寡敌众连续击破敌人多个低统率高兵力部队的战绩。所以玩家在出阵的时候，一定要重点注意统率力在本作中的作用。

智略能力在《创造》中，于内政方面决定了外交工作获得信用的多少，这点直接关系到外交工作持续的时间，也就关系着玩家的开销，只有达到20以上的信用才有可能获得外交收入，如果信用度不到20，就是纯赔钱的事情，所以智略高的人去进行外交是很必要的。在战斗方面，智略则决定着对据点进行包围战时，据点陷落的速度，智略高的部队，包围据点后，据点士气下降得很快，甚至会让据点主动投降。智略低的部队则只有死啃士气了，而且部队的腰兵粮是有限的，一旦兵粮用尽而据点还没有陷落，部队很快就会自己溃败。所以包围据点的时候一定要选择智略高的部队。《革新》和《天道》中，如柿崎景家这样的武将，智略只有可怜的12，按100能力上限算，只有10点，但是《创造》中，柿崎景家的智略直接提高到了77，与岛清兴、陶晴贤、北条氏政这些人都是同一级别的，有“鬼义重”之称的佐竹义重智略才79，而柿崎景家的主君上杉谦信，也不过只有83的智略而已，真可谓突



特性种类很多，非常重要，同参数的武将，有没有特性，差别是天上地下



特性	格付	系統	保有特性数
攻城達人	B	合戦	1
籠城	B	合戦	2
封殺	B	合戦	1
電光石火	C	統率	5
捨て身	C	武勇	5
兵家	C	知略	2
能吏	C	政治	17
外交術	C	内政	5
攻城	C	合戦	1

传授，可以让武将学会特别的特性



政治能力增幅最大的恐怕非下间赖廉莫属了，其综合参数已经超过了其主公本愿寺显如

飞猛进。柿崎景家也因为智略的大幅度提升，成功跻身在《天道》全武将排名的前50位，要知道，天道总计有1200多名武将。而柿崎景家以前的能力，连前200名都排不进去。如果说统率和武勇是代表一个武将的野战能力，那么智略则代表着攻坚战的能力。

政治能力影响着内政开发的成果，这点基本在“信长之野望”系列的历代作品中没有什么改变。内政高，开发的效果就更理想，不过在《创造》中，主城据点开发到后期，即使内政很高而且有相应的特性，增长的幅度也比较少，这点玩家还要注意。所以将内政能力高的一线内政人才放

●各项能力排名前10一览

排名	统率	武勇	智略	政治	能力总和
1	武田信玄 100	上杉谦信 100	毛利元就 100	织田信长 100	织田信长 380
2	织田信长 99	真田幸村 99	斋藤道三 99	羽柴秀吉 99	武田信玄 379
3	德川家康 99	本多忠胜 98	竹中半兵卫 99	北条氏康 99	毛利元就 373
4	上杉谦信 98	岛津家久 97	真田昌幸 98	今川义元 98	北条氏康 370
5	岛津义弘 97	山县昌景 96	羽柴秀吉 97	武田信玄 97	德川家康 369
6	毛利元就 97	立花宗茂 95	黑田官兵卫 97	本愿寺显如 97	羽柴秀吉 368
7	伊达政宗 96	北条纲成 95	宇喜多直家 96	毛利元就 96	伊达政宗 364
8	明智光秀 95	岛津义弘 94	太原雪斋 96	小早川隆景 95	明智光秀 364
9	立花道雪 95	铃木重秀 94	小早川隆景 95	三好长庆 95	真田昌幸 360
10	北条氏康 95	吉川元春 93	山本堪助 95	石田三成 95	长宗我部元亲 354



游戏Loading时，会随机出现名将简介



在武将名鉴中可以查看武将的一切相关信息，还可以进行各种排序



前田庆次这样的人物，武勇大幅度下调，但配合上战法和特性，在战场上还是有不错的实战能力的



伊达家在奥羽地区人才优势明显，极有可能做大并吃掉上杉家，但早期剧本也有很多时候被上杉家反推



只要肯“勤学苦练”，一般的武将学会些有用的特性，也是很稀松平常的事情

在需要集中需要开发的主城据点，然后发展得差不多换二线人才，一线人才继续去新的需要开发的主城，是比较理想的开发方式。在《创造》中，政治能力增幅最大的恐怕非下间赖廉莫属了，在以往的“信长之野望”系列中，本愿寺家基本当主都是高内政人才，而下间赖龙等人一般也都有着还算可以的内政能力，下间赖廉基本都是以本愿寺家最能征善战者的形象出现。《革新》《天道》中，下间赖廉的政治都只有24，而在《创造》中，下间赖廉的政治能力直接飞跃到了85，按照120上限算则是102，甚至比前两作中的当主本愿寺显如的政治能力还高。而下间赖廉也凭借着总能力348，超过了斋藤道三的总能力347，名列全武将综合能力排名的第14位！着实是想不到的事情啊。

能力的调整，自然会影响到整个大名家的实力，在《创造》中，受益比较明显的则是伊达家。首先《创造》将《天道》中的不少DLC武将都直接放了进来，于是伊达家就成东北地区最为受益的一家，而且伊达家的武将虽然统率武勇特别优秀的不多，但是有不少75以上统率的武将，而且智略75以上的也有包括伊达植宗、伊达晴宗、片仓喜多等人在内的6人，而且也不乏内政高手。在任何剧本里，这都是东北地区的优势。虽然近邻的最上家也不缺乏智略高的武将，但是统率高的很少，内政好手除了最上义光外基本没有别人了。在出羽和陆奥



在武将名鉴中可以查看武将在各代游戏中形象，可以看出明显的3代一大变的倾向



在武将名鉴中可以查看该武将在各代游戏中的出勤率，武田信玄是全勤，本作信玄有两张半身像，都可以在这里查看

的各家当中，伊达家除了人才数量和人口的先天优势，也因为《创造》本身的能力设定而受益匪浅。伊达家周围还都是若干占据支城的小大名，陆中还是软柿子斯波家，最上家初期也因为人才劣势基本无法抵挡伊达家。加之《创造》中内政开发丝毫不影响出战的设定，伊达家在各个剧本中一统东北的几率比南部家还大（南部家也有可能消灭伊达家在东北地区坐大，但是笔者在各个剧本发现其几率要小于伊达家）。甚至笔者用大友家开局的时候，还遇到伊达家一统东北和北陆，消灭了上杉家的情况。

有人欢喜那就自然有人愁，同样是因为能力调整和能力作用的变化，早期剧本中的越后的长尾家（上杉家）则变得有些尴尬。长尾家本就缺乏内政型人才，南边的武田家、关东的北条家，甚至东北地区的芦名家、伊达家都不缺乏内政人才，这些大名家内政发展的速度都会比长尾家更快。虽然军神上杉谦信的个人战斗的能力很出众，包括柿崎景家在内的不少人才也都可以攻城掠地，但是因为缺乏内政人才，领地发展缓慢，虽然AI控制的上杉家经常会沿北陆道攻取富中神保家，或者向东北进攻出羽地带，不过整个领地战线过长，很容易被武田、北条等切断疑后，造成分段分断，而且如果上杉家发展过慢，经常会在加贺、岩代这些地方扩张受阻，而一旦受阻，内政又跟不上，很容易会被其他大名家吃掉。而且上杉家智略优秀的人才也并不多，开启史实模式的话，宇佐美定满和长尾政景的死更会让上杉家失去2个得力武将。

立绘品鉴篇

对于“三国志”和“野望”的老玩家来说，每有一代新游戏出来，最先看的就是游戏大地图和武将头像，至于游戏好不好玩，那要玩过以后才知道。光荣自然也明白这一点，所以每推出一代新作，都会在这两方面做一些特意的改变，以此来迎合玩家。

所谓立绘，简单的说就是半身像，“野望”系列中，重要武将有半身像（一般武将只有大头像），这并非始自《创造》，之前的几代就有了，《创造》只是重绘了部分武将的半身像。这大概是吸取了《三国志12》的教训，在《三国志12》中，是所有的武将都有半身像，这是非常巨大的工作量。事实上我们认为《三国志12》之所以两度延迟发售，也正是因为这部分工作没有按计划完成。

《创造》中重绘的武将数量不算大（是否重绘，可在游戏的“武将名鉴”中对比查看），但表现出了很强的特色，下文将大致分析一下总体特点，并对其中重绘得比较精彩的和比较不到位的，进行一下单独的点评。

总体而言，重绘的半身像表现出以下几个特点：

一是帅哥化，比较典型的包括浅井长政、石田三成、井伊直政等，甚至今川义元也可划归此类。人气武将画的帅一些当然是好事，缺欠就是脸太帅了未免识别度低，要是没有头盔等装饰物，人还真不太容易分辨。而且脸太帅的话，多半意味着表情很难画到位，这对于反映人物性格也不利。

二是猛将凶恶化，真田幸村、岛津义弘、吉川元春这些猛将们，眼神上犀利了很多，看起来就非常能打，不像之前的游戏，看起来大多文质彬彬的。

三是谋臣阴险化，智谋高深的军师姑且不论，游戏中正经有几个唯恐天下不乱的野心家、阴谋家，比如松永久秀、宇喜多直家、斋藤道三这些人，以往的脸谱经常是脸上加道疤那种，好象是在说：你看我是坏人吧！本作的脸谱，有不少人真的画出了狡诈邪恶的感觉。

美中不足的是，一些比较重要的大名武将没有得到重绘的待遇，比如南部晴政、津轻为信、大友宗麟、龙造寺隆信等等，好在有“威力加强版”，不知道会不会增加新的立绘。

下面我们选择几个比较传神的重绘半身像来品评一下。当然，这种品评见仁见智，且限于篇幅不可能做得过多。

●明智光秀（1528～1582）

明智光秀可以被称为“谜之名将”，出身是谜，只是号称出自土岐源氏；生年是谜，推定是1528年；早年生涯是谜，40岁之前的行踪、作为都



难以考证落实；发动本能寺事变的原因是谜，至今说法纷纭，已经到了学者要专门研究的层次；死亡也是个谜，历史公认的说法是山崎合战败后，光秀逃至阪本城附近时，被当地的农民杀死，但形形色色的光秀生还说流传甚广。

能被织田信长破格重视使用，证明了光秀的才干，而此前复杂的人生经历，又注定了光秀的复杂性格。之前的“野望”中，光秀的形象普遍显得文弱，《创造》中的形象，带出了阴冷的感觉。目光紧紧盯着目标，右手欲拔刀出鞘。最赞的是身后的火光及围绕身前的火星儿，都暗合着“本能寺之变”的那场大火。

夸张一点儿说，这是一场改变了日本近代史的大火，第六天魔王织田信长葬身于大火之中。虽然历史不容假设，但我还是不由得瞎想一下，信长年长秀吉3岁，长家康8岁，如果信长不死，秀吉难得天下，秀吉不得天下，德川的200多年幕府也可能无从谈起了……好吧，我说这些只是想表明，无论光秀的才干有多优秀，有多少值得大书特书的地方，本能寺这场大火才是他永恒的标签。

顺便说一下，从“野望”历代参数设定上来看，光秀一直算是文武全才，但基本上是政治>知略>统率>武勇，文官色彩非常强，本代其统率高达95，已经进入前10名的行列，虽说统率的作用有所改变，但在某种意义上，这还是一种正名。

●武田信玄（1521～1573）

游戏的名字叫“信长之野望”，但实际上直到本作《创造》之前，武田信玄都是“天下第一将”（其参数总和值排在第一），只是在《创造》中才被信长超过而屈居第二。

信玄的造型，各代游戏中差别不大，都是头戴諏访法性兜身披大铠的中老年形象，《创造》中也不例外。不过在《创造》中首次出现了青年信玄的形象，确实让人眼前一亮。

前文已经说过，一般的武将只有大头像，只有少数的武将有半身像，而这少数武将中又有数人拥有两张半身像——正常一张、青年时期一张。这些人包括织田信长、丰臣秀吉、德川家康、上杉谦信和武田信玄，我们认为以信玄的青年像最为传神，沉稳、坚定并透着几分霸气，威压感十足，当然，如果扮相更年轻些更好。

一般情况下，“野望”游戏的最早剧本是1551年的，此时信玄已年过而立，而接下来的1560年剧本时已是接近四旬，年轻时代的信玄，在游戏中少有表现。要知道信玄16岁时就用三百多人的兵力，袭取了号称善战的父亲信虎八千兵无法攻克的海野口城，而流放暴虐的父亲、自己成为武田家的新家督时也只有20岁。由此，我们强烈希望光荣能够在《创造》的威力加强版中（或者以DLC形式），加入1534年这样的早期剧本。

加入青年期的半身像，算是光荣一次值得赞许的尝试（在《三国志11》中，部分名将也有年轻、年老的两张脸谱）。事实上，以一张脸谱就概括人的一生，这本身的弊端是显而易见的。以大家更为熟悉的三国为例，周瑜、司马懿、诸葛亮、陆逊这四位基本是同代人（最年长的周瑜长最年轻的陆逊8岁），但看脸谱，差不多是祖孙三代的感觉。这个问题要想解决，难度也不小，毕竟有几百上千号人呢，不知是否可以搞个电脑肖像拟合系统，让脸谱动态化，通过增加胡须、皱纹，或者黑发变白来反映年纪的变化，这样是不是好一些？



●直江兼续（1560～1620）

上杉氏的家臣，号称文武兼备之名将，与伊达家的片仓小十郎（景纲）同并称为“天下两陪臣”。先简单解释一下陪臣，古代天子以诸侯为臣，诸侯以大夫为臣，大夫又自有家臣。因之大夫对于天子、大夫之家臣对于诸侯，都是隔了一层的臣，便是所谓的“陪臣”。具体到“野望”系列所依托的日本战国时代，秀吉封兼续的主公上杉景胜为会津120万石的大名，其中30万石封给兼续，要知道当时封地石高多于30万石的大名只有十一名，而兼续并没有大名的身份。

虽说是文武兼备，但此前的“野望”游戏中，兼续一直都是文士形象，这也就罢了，关键是那著名的“爱”字前立头盔无法体现出来。关于这个“爱”字有什么样的含义，这里不再纠

缠，你只要知道这头盔的造型绝对超酷炫就是了。



一般说来，光荣制作游戏容易受到大河剧的影响，前田利家在“野望”前面数代中的待遇比大众脸武将好的有限（他可是丰臣政权中五大老的第二位呀），大河剧《加贺百万石》一播出，待遇立马不一样，头像也换了新的。大河剧《天地人》播出后，“野望13”中兼续的能力明显调强，且拥有了和猴子秀吉一样的威风之备的战法。当时就有玩家预测在“野望”的后续作品中，兼续早晚也会带上那爱字盔，如今也算预想成为现实了吧。

●宇喜多直家（1529～1582）

老实说，宇喜多直家比起与其并称为“三大恶人”的斋藤道三和松永久秀，知名度要差一些。道三有个好女婿，而久秀干掉了将军大人，以此为这两人加分不少。其实单比起谋略度来，直家并不比这两位差，或许还更“出色”一些。

直家的权谋，主要体现在两个关键词——联姻和暗杀。联姻是指通过结亲，然后让老丈人和媳妇儿翘掉（当然不是正常死亡），最后把老丈人的领地并到自己名下，这种事直家干了不是一次，是两次。暗杀就不用说了，我战场上打不赢你，可以让你换个方式死掉，最后的胜利者还是我。

但你说直家的成功只靠联姻和暗杀，未免小看了他，谋略的成功基础，最终还是构筑在对大势准确判断上。直家死于1582年，生涯的最后几年，正赶上秀吉的毛利攻略战，宇喜多家夹在毛利和织田两大势力间，何去何从必须决断，直家开始是站在毛利一边，但经过判断后他倒向了织田家，并在临终之时将自己的儿子宇喜多秀家托付给秀吉，秀吉不但收其为养子，后来还让他成为丰臣政权的五大老之一，由此可见直家眼光之准。



“野望”系列之前的直家头像，文气太足，根本反映不出阴险狡诈邪恶的感觉，《创造》中的肖像，一眼看过去就知道不是个善茬儿，虽说恶人不见得脸上带出来，但是在游戏中人物性格主要靠脸谱来反映的情况下，还是十分传神的。

有精彩自然就有不足，虽然这种挑不足有一些鸡蛋里挑骨头的感觉，而且可能也会带有相当的个人色彩，但有些话还是不吐不快。

●立花道雪（1513～1585）



大友氏的家臣，与高桥绍运并称为“大友双璧”。

传闻道雪年轻时，在盛夏炎热之际于树下乘凉，遭遇雷雨，并且有一道雷劈向道雪，道雪下意识的拔起爱刀“千鸟”挥斩（爱刀千鸟则因此改名为“雷切”），脚也因此而受了伤。因为道雪在战场上的勇猛，加上这种遇雷劈而不死之事，逐渐被传为“雷神的化身”。据云就算脚受了伤，其腿力也不比健全者差，之后仍有配鞍骑马奋战的纪录，由六名士兵负责抬舆出战应是其晚年才有的事情。

道雪是猛将不假，但他和高桥绍运、立花宗茂还是有很大不同的，本作中道雪的统率排行在前10，武勇则在30左右，其知略也能排进前40，另两位则是武勇高于统率而知略相对偏低。

道雪是智勇兼备的名将，是可坐镇一方的帅才。看道雪之立绘，并没有把那种名将的威严和气度表现出来，看起来更像是一勇之夫。立绘的背景也含糊不明，道雪号称“雷神的化身”，类比明智光秀背景的火光，画上些闪电啥的不也蛮好？ P



品评赏析篇

●地图系统大胆创新



多美啊，相模的大海——绝不能让长尾景虎看到相模的海岸！这是某部大河剧中北条氏康的一句台词，如今在游戏中有所体现

作为“信长之野望”系列的第14代产品，《创造》并没有继续沿用自《革新》《天道》以来可谓成熟的地图系统，而是对地图大胆创新，采用了全新的设计。地图系统直接包括了以往的大地图查询功能，通过使用鼠标滚轮，玩家可以以鼠标指针为中心对地图进行高低总计5级的缩放调整，在全国本城地图模式下，点击不同势力，可以直接查询到势力的排名信息、最高能力武将等，可谓方便快捷了很多。在最近视角的模式下，可以看到城下町的发展，波光粼粼的海面，远处的景色也带着模糊感，符合人体的视觉感受，新的画面引擎可以让玩家们在游戏之余享受到美景。不过略微美中不足的是，游戏中取消了以前地图上著名的风景名胜景点，季节的变化如豪雪天气对地图的影响也没有了。

●音乐是一惯的亮点

“信长之野望”的音乐一直都是该系列的亮点之一，以菅野洋子、山下康介为核心的音乐制造团队一直都给“信长之野望”系列增色不少。《创造》中的音乐也秉承了优良的传统，如武田家的评定主题音乐猛虎伏草，开始时旋律低沉，然后逐渐展开，仿佛一只藏在草丛中伺机捕食的老虎在不断观察四周，颇为贴切武田信玄那“甲斐之虎”的称号。而曲调中带着凝重、沉稳的感觉，也相当符合武田信玄那不动如山的沉稳。军议中真田家的主题音乐策略之手，在紧凑的太鼓声音中开始，低沉的吟唱之音之后，音乐先略微舒缓，之后又跟着是紧张的快节奏表现，一松一紧之间，充分表现出了真田家“表里比兴”的军略。而且光荣特库摩官方提供的30周年免费DLC中，还包括了以前历代“信长之野望”的经典背景音乐，玩家可以在BGM变更中使用以前各作的经典音乐，同时《创造》中提供了音乐鉴赏，以方便玩家可以随时试听。不过只有织田、上杉、武田、真田、伊达、岛津这几家才有主题音乐，而军议行军音乐也只有使用相应大名家且大名出阵才使用主题音



点击不同势力，可以直接查询到势力的排名信息、最高能力武将等

乐，反而有些限制了这些本来很出色的音乐的表现力。其实笔者一直很喜欢《烈风传》的音乐设定，战略部分音乐是以大名居城所在区域决定的，战斗部分的音乐也同样是以战场所在区域决定的。比如以往《烈风传》中，进攻信浓等地时，战斗音乐是激昂的进行曲，表现力非常好。可惜这个设定在《烈风传》以后的“信长之野望”设定中都不再使用了，不失为一种遗憾。



音乐鉴赏界面，光荣的游戏音乐很有听头，可反复听

●内政简化的反效果

《创造》的内政看似复杂，其实却是近来“信长之野望”系列作品中最为简单的一作。《创造》中，内政的关键字是人口，所以内政的核心其实也就只有一个，那如何尽快增加人口。只有人口多了，据点的兵力才会增加，据点才可以增加区划继续发展。人口增加了，劳力才会增加，在普请修建的时候才可以有更多的操作。人口增加的方式除了随着时间慢慢增加外，整备街道、吸纳国人众、修建米屋、使用政策等等也都可以增加人口。当然，各个地区的人口本就存在差距，如近畿、浓尾、关东地区人口较多，东北羽州、西南九州都人口较少，这也是比较符合实际的。但是内政评定中颇为不合理的一点是，内政评定中参与了工作的武将，在出阵中丝毫不受任何影响。很难想象木下秀吉同学是如何一边开心地在外面筑城。一边又同时和织田信长出去到处和别家掐架的，难道是有分身？或者影武者？在以前的“信长之野望”的系列作品中，干内政的人就是干内政，自然不能还出去作战，就是要作战，也会自行中断其内政方面的工作。即便是光荣特库摩自家另一传统SLG《三国志12》中，担任城内驻留开发的武将，出阵之后也无法继续担任开发，空出来的位置要么闲置要么由其他人补上。或许光荣特库摩认为在《创造》中同时进行内政和军略，会增加游戏的进度，毕竟游戏中光本城就有76座，要是只能负责一方面内容，会大大增加游戏的进程，但是这种设定又是会非常让人郁闷，尤其是玩家使用一些小大名家开始游戏，辛辛苦苦后能出门打架去了，本来指望敌人的全能型武将蹲家里开发，结果却发现对面是精强豪华的阵容严阵以待，瞬间有想要掀桌的冲动。对于强力大名家，的确倒是风卷残云一般的进击，一路外头掐架，家里的开发还丝毫不会耽误，等一口气领地扩张了不少，发现家里也干得差不多，继续移动武将到新领地开发，然后继续什么都不耽误地去掐架。笔者曾如烈风席卷一般在大半年内就近乎统一了关东，同时丝毫没有耽误领地的开发。关东又本是人口众多的富庶之地，于是就一举奠定了天下一统的大局。要说爽快，也的确是爽快了，失真，也的确是失真了，加之人口是本次内政系统的核心，虽然不像以往“信长之野望”系列作品那样快速暴兵，但如此方式也算是快速暴兵的变种，于是网上也有一些爱好者开始自行调整游戏内的一些设定来控制人口，也有玩家呼吁，战事频繁的区域人口不应增长，而应该向和平地区迁徙，以平衡游戏中越打越多的人口和兵力。这些自行调整的方式和玩家的呼声，也反应出在《创造》内政系统过于简化之后带来的反效果，玩家并不喜欢，也许在日后惯例一般发行的威力加强版中，会对这些有所调整吧。

武将情報

基本 | 軍事 | 仕官 | 命令 | 人物 | 成長

武将	勢力	軍団	所在	命令	完了予定	出陣
蜂須賀正勝	織田家	大名直轄軍団	清洲城	整備	2日後	
滝川一益	織田家	大名直轄軍団	清洲城	整備	4日後	
木下秀吉	織田家	大名直轄軍団	清洲城	築城	50日後	
織田信長	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
村井貞勝	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
斯波義銀	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
遠藤直経	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
新庄直頼	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
朝倉教景	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
細川藤孝	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
堀江景忠	織田家	大名直轄軍団	清洲城			
朝倉景鏡	織田家	大名直轄軍団	清洲城			

一边打仗一边种田，确实不太合理

●被弱化的谋略和外交

谋略和外交在以前几代“信长之野望”系列中，虽然说算不得是很重点的存在，但是也有着相当的份量。比如《苍天录》就是一款很注重外交



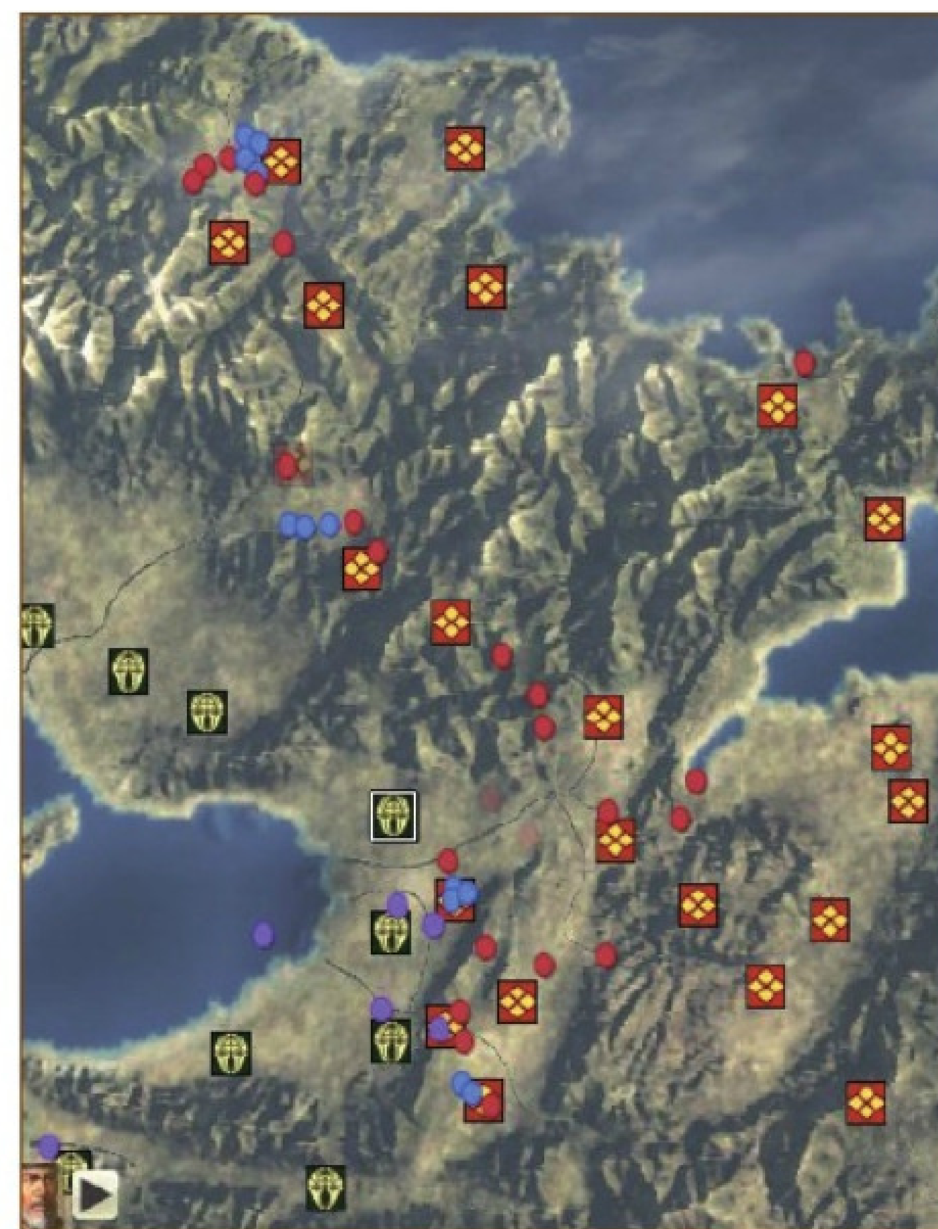
出阵时遍选强将自然是好，如果没有太多强力将领，就要多考虑下武将战法的配合了

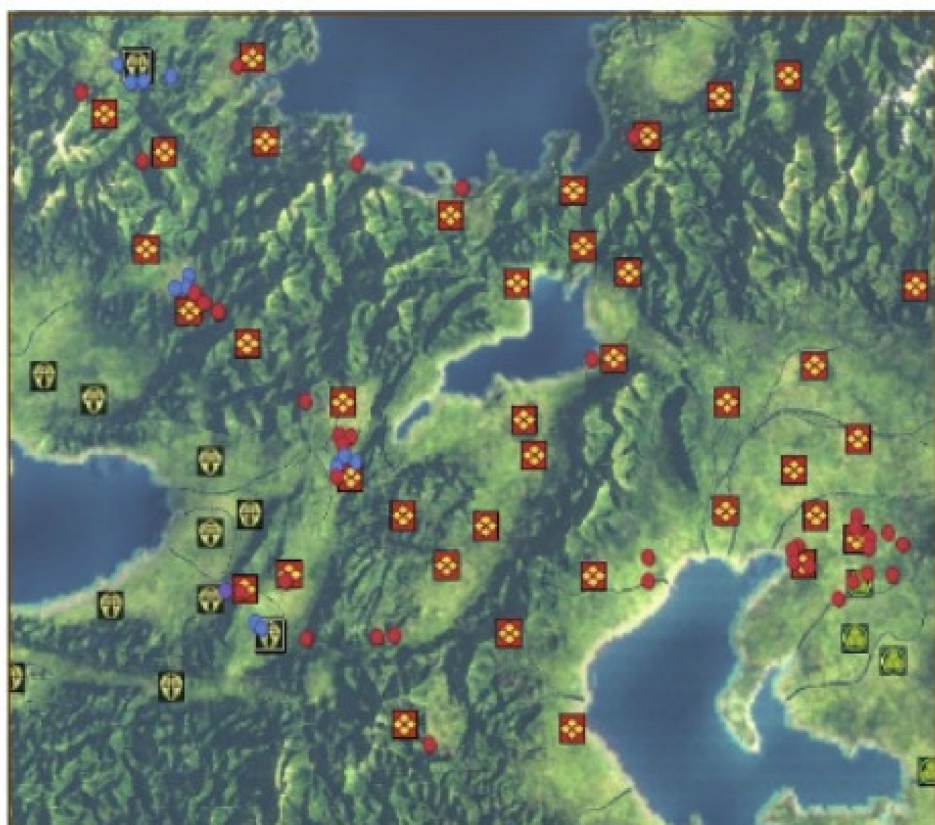
斡旋的游戏，适时地使用外交关系，可以避免很多危机。《天下创世》中，善用谋略策反、内应敌人的武将，会使得玩家得到更多的实惠。在《革新》《创造》中，善用外交稳定住强大的势力给自己争取发展的空间和时间，则更是很多喜欢用中小级弱势大名开展游戏的玩家的最爱。但是在《创造》中，谋略和外交的地位和以往作品相比，则也是大幅削减弱化的对象。首先谋略里面没有了以往的策反、内应等因素，与其说谋略，不如说是和国人众玩送钱游戏，有钱能使鬼推磨，即使国人众有其他大名家的支持率，只要坚持不懈地送钱稍微再派次援军给同样占有支持率的大名家的话，一样可以弄成100%支持率。外交虽然在《创造》中的作用依旧明显，但是如停战等需要过高的信用度，而信用度的获得也需要消耗大量的资金，虽然也能获得外交资金，但是这让很多中小级弱势大名开局变得异常艰难。而且自己势力发展一点点之后，周边大名对自己的态度也可能转变，就直接影响了信用度的获得量。和AI要援军？请先同盟……同盟？请先和AI搞好关系，一旦结盟，会消耗信用度，然后还得重新工作获得信用度，等信用度够了才可以要援军。即便是战国传的1582年真田家开局完成战国史，也是相当的麻烦。如果按照战国史要求，到了和上杉家结盟的时候，一旦结盟就要面对北条和德川的夹击进攻，但是信用度如果刚够同盟就去和上杉家结盟了，就没有足够的信用去要上杉家的援军，对只有北信浓一主城和上野一支城的真田家而言，如果没有上杉家的援军，是很难坚守这两个城6个月的。所以玩家在实际游戏的过程中，也要算好结盟时消耗的信用度。否则临时抱佛脚都来不及，而且对于已达成同盟甚至婚姻同盟的，如织德联盟，游戏起始也只有20信用度，实在很不合理。而且本作中取消了自《霸王传》以来的朝廷官位设计，也取消了幕府役职设定，着实是一大败笔，也让游戏缺少很很多乐趣。

●不同以往的战略表现力

与以往“信长之野望”系列中部队在地图上都是以具体形象显示有所不同，《创造》首次采用了类似军事沙盘模型中的方块来代表出战的部队。行军移动的标示也以箭头标示，此项设定让游戏的战略感一下比前几作更为浓重。在部队作战的时候，传统的部队交战也变成了敌我的方块互相敲打，倒也是别样的感觉。由于本作中据点的士兵是慢慢增加的，而且不能向前线输送兵力，所以多个城同时出兵然后合流行进则变得更为重要。一个街道节点最多可以容纳3个己方部队，再多则是后备兵力，所以在操作指挥行军路线时，玩家要合理安排好，以避免主力部队无法参战落在后面空耗军粮。《创造》中玩家势力的部队出阵后，周围的非同盟势力往往也会出兵警戒，这点老玩家们恐怕会不约而同地想起了《天翔记》，不过略有不同的是，出兵的AI是轻易不会加入战局的，出兵只是保证自己的领地不被侵犯，而且由于街道等级的关系，直接点选要进攻的据点，AI自动给出的路线未必就是最安全理想的，所以玩家经常需要自己手动设置好出兵行进的街道节点，以避免和不必要的势力开战。敌我部队接触后，玩家可以选择进入会战模式，手动指挥作战，如果会战里指挥得当，玩家以少胜多并非难事，甚至可以0损伤去消灭敌人的部队。但是会战的同时时间是会继续转动的，尤其是当敌我任何一方有新的部队到来形成增援时，会战会重新设置，按照汇合后的敌我兵力重新开始进行。所以最憋屈的就是当敌人的部队即将被全歼时却来了新的部队，真是辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前的挫折感。会战模式在游戏中后期，反而成为了很鸡肋的存在。到了中后期，玩家经常都是要多路行军，在多个战场上同时开战，而会战只是在某一战场上进行直接指挥，无法了解到其他战场的情况更无法进行战略层面的调动、增援，结果是，会战模式除了初期以外，经常都是会被忽视的存在，弄得反而很是尴尬的地位。不过在《创造》中，多部队的配合作战，尤其是让配下军团的部队出战，调动吸引敌人的兵力，然后大名直辖军团切断敌人退路，与配下军团部队


大友家配下军团部队以饭盛山城为目标开始进攻，于是调动了武田家近畿、山阴道一代的兵力，山阴道大友家的大名直辖军团部队开始进攻已经空虚的此隅城。而四国的大名直辖军团部队自纪伊登陆，在十市城南待机。姬路城等地出兵的大名直辖军团部队开始向丹波进军，目的是占领已经被抽调兵力的丹波，并试图截断山阴道向近畿增援的道路


大友家配下军团部队第一次进攻饭盛山城虽然失败，但是调动了大量武田家兵力并成功消耗了不少兵力。筒井城因为向AI再次此隅城增援而兵力空虚，十市城南部的大名直辖军团部队开始进攻十市城。同时大名直辖军团部队开始向饭盛山城第二次展开进攻，武田军团开始疲于奔命。进攻丹波的大名直辖军团部队虽然面对敌人多个部队但是都是毫无统兵能力的文官率领的中小规模部队。此隅城已经展开围城，周围也都是小兵团



由于之前查阅情报看过德川家与武田家的停战期将至，武田家由于将浓尾附近的兵力抽调增援，停战到期后德川家立刻展开对尾张的进攻。武田家不得不面临大友家和德川家的两面夹击，而本用来增援近畿一带的来自美浓、尾张地区的兵力也不得不开始返回美浓、尾张地区。饭盛山城、十市城、此隅城就此攻克。而丹波方面进军一切顺利，攻克了饭盛山城的大名直辖军团部队开始进攻山城的真岛城



夺取了十市城之后，大名配下军团主动出击开始对筒井城的攻坚。大名直辖军团部队在攻克真岛城后又一口气攻克二条御所，然后回军南下夹击筒井城周围的武田家部队。而此时丹波也已经被占领，山阴道的武田家部队无论要增援筒井城还是增援美浓尾张地区，都只有绕行若狭、琵琶湖一线，大大延长了其援军的行进时间。最终通过多方面联合进军，大友家一口气平定了近畿南部的大多数地区，同时大大消耗了武田家的兵力，为自己的天下一统打开了胜利之门

夹击、或者袭取被调动后兵力空虚的敌人据点，这种在宏观战略上的表现力也能带给玩家别样的快感。

●总体而言，继续期待功能完善版

《创造》作为向“信长之野望”系列30周年致敬的庆典作品，严格说并不算优秀，尤其是谋略、外交部分的大幅度消减，使得传统的SLG游戏因素一下子少了很多。而且游戏中人口设置的问题，导致到了中盘玩家势力能抬头时，往往要面对的是3、4家已经充分坐大的势力。尤其是以九州、东北地区开局的大名，对近畿等人口富裕的地区的干涉更少，况且近畿、关东一带都是人口多、城池多的地区，AI可以从数个城不停出兵妨碍玩家的进攻，而玩家一旦进攻受挫，又苦于兵粮限制，经常会无奈地无功折返。有时即便可以成功攻克几个据点，也会损耗不少兵力，甚至会遭到AI的反扑。由于没有了传统的谋略策反、内应等等，最终就变成了在地图上不停打消耗战，就看谁更消耗的起。不过抛开玩家对30周年庆典产品期待过高的因素，《创造》对内政系统的部分简化也的确更有利于提高游戏的流畅进度，笔者对模拟沙盘的战斗模式有着在战略宏观控制上的表现力也感到比较满意。可以说，作为向“信长之野望”系列30周年致敬的庆典作品，《创造》并不具备达到优秀的分数的资格，但是以平常心来看待，战国传模式的加入，类似奖杯系统的游戏记录可以方便玩家查询自己的游戏历程，BGM和历史事件也可以在游戏鉴赏中再次欣赏也是一种进步。整体而言，《创造》仍旧有许多可以继续发掘的空间，以光荣特库摩传统的习惯，所谓功能完善版，还是要等将来的《创造》的威力加强版。

历代回顾篇

1983年，日本光荣公司推出了历史模拟游戏《信长之野望》，它成为延续至今达30年之久的“信长之野望”系列的第一作。在《信长之野望》中，玩家扮演的角色只有织田信长，人物的能力在进入游戏时随机选择决定。游戏的目标是占领从中部到近畿的17个地区。实现天下一统。玩家在游戏中，输入对应的数字执行内政、外交、战争等各种指令。战斗采用在当年比较常见的六角格地图。在30周年庆典作品《创造》中，光荣特库摩还特别将初代《信长之野望》复刻，可以让玩家重温旧作。值得一说的是，《信长之野望》的封绘采用的是日本安土桃山时代著名的绘画大师狩野宗秀笔下的织田信长像。

1986年，光荣公司推出了“信长之野望”系列的第二作，《信长之野望·全国版》。全国版的地图一下扩大到从北海道到九州总计50国，玩家也可以选择大名数量也增加了，而不像前代那样只有织田信长可选。在《信长之野望·全国版》中，新增加了骑兵队、铁炮队，奠定了以后系列产品的兵种基础，战斗中依旧还是沿用了上代作品的六角格地图，在操作和执行上也和上作一样，输入数字进行各种命令的执行。

1988年，《信长之野望——战国群雄传》发售。这也是“信长之野望”系列第一次使用副标题，这个传统一直延续到今天。《战国群雄传》增加了新的大名和武将，全作有总计约400人的武将登场，而且武将的能力也开始具体设置，不再像以前一样随机设定。从《战国群雄传》开始，大名要收集人才，人才从本作开始就成了“信长之野望”系列的一个重要要素，收集各种人才，发展壮大，以完成天下一统便成了“信长之野望”系列的一大特点。《战国群雄传》采用了16色设计，在当年这已经是相当精致的水平了。游戏中将野战和攻城战分开，这一设定也基本一直沿用到今天。值得一提的是，每个武将每个月只能做一件事情，并会消耗行动力。而本作的插画由日本著名的插画大师生赖范义制作，生赖范义大师一直为“信长之野望”系列设计插画到其第六代产品《信长之野望——天翔记》。顺带一提的是，生赖范义大师同时也为光荣公司的其他游戏系列设计过插画，包括著名的“三国志”系列、“苍狼与白鹿”系列、“大航海时代”系列、“太阁立志传”系列和其他产品。如今已年近八旬的生赖范义大师虽然鲜有作品了，但是他的插画曾给我们带来很多回忆！

1990年，“信长之野望”系列的第四作，《信长之野望——武将风云录》上市。从本作开始，光荣的“信长之野望”系列的副标题一直以“录-传-记”形式命名，一直到第十代作品《信长之野望——苍天录》。《武将风云录》被很多玩家认为是“信长之野望”系列真正走向成功的标志，在本作中，文化和技术概念第一次加入，召开茶会、收集茶器，发展技术，开发金山，制造铁炮和铁甲船，让游戏有了更加丰富的玩法。而且从本作

开始，武将能力参数的设定开始更加趋向合理化，游戏的画面比起前作也有了明显的进步，菜单为下拉选择型，同时也开始支持鼠标操作，非常简洁方便。从《战国群雄传》到《武将风云录》，地图的结构和设计也更加趋向真实、合理。这些新加入的因素丰富了游戏的玩法，武将能力设定也趋向合理化，所以直到今日，很多玩家认为本作是真正奠定日后的“信长之野望”系列基础的成功标志，也不无道理。

1992年，《信长之野望——霸王传》登场，作为“信长之野望”系列的第五作产品，本作将“城”的概念加入进来，而以前的系列作品一直都是“国”的概念。在日本战国时代，一国内有多个城和势力是很常见的，所以《霸王传》将“城”的概念加入进来，更贴近历史。在《霸王传》中，总计约有170座城，和前作相比，大大增加了游戏的进程，也丰富了游戏的内容。城的规模和位置，对战略层面的影响也相当大，玩家要更加细心地选择和把握。由于本作中忠诚度是不可见的，这着实让很多玩家在一边玩一边提心吊胆，生怕什么时候自己的部下就跑了，所以用物品赏赐部下，论功行赏，也成为本作的一大特点。《霸王传》中新增加了“一门众”设定，于是想办法将部下变成一门众以图个安心也是当年的玩法之一。“一门众”的设定也一直沿用到如今的作品中。同时本作中也第一次加入了“朝廷”的因素，玩家可以向朝廷进贡换来官位，这个设定一直到本次的《创造》才取消，真的令人遗憾。

1994年，光荣公司发布了“信长之野望”系列的第六作，《信长之野望——天翔记》。《天翔记》作为“信长之野望”系列在DOS平台的最后一个作品，也是很多国内玩家最熟悉的一代作品。和前作《霸王传》相比，《天翔记》中的城池多达300多个，大名的数量也增加了。与以前作品中一国或一城的争夺不同，在《天翔记》中，战斗时的30回合，玩家可以攻击地图中任何一个城池，虽然城池的数量增加了不少，但是一次也有可能攻占多个城池也成为本作一个特点。而且自己势力出兵的时候，范围内的其他大名也会同时出兵并选择自己的立场，甚至会加入玩家或者敌人一方，大大增加了战场的变数。所以在《天翔记》中，很多玩家经常会挑战一些小大名开局，利用这种战斗时立场的改变趁乱浑水摸鱼扩张自己的势力，扭转被动局面，大大丰富了游戏的可玩度。同时本作中，将野战和攻城融为一体，野战之后进入城池，夺取本丸即可占领敌人城池。尤其城池众多，在《天翔记》中，第一次加入了军团的概念，玩家可以将自己的部分城池交给部下，形成新的军团，让AI控制军团去攻城掠地，发展自己的势力。军团制的出现也是符合当时的日本战国时代的设计，这一设定也一直沿用到《创造》中。同时本作也第一次将武将的养成因素加入进来，武将初始的能力并非最大能力，每个武将都有其最大能力。通过作战、执行内政等可以不断提高武将的能力，直到其真正达到上限，但是实际游戏中，AI作弊的程度比较令人发指，经常很快就可以将一堆最大能力并不高的武将养出来，而玩家自己的武将纵然最大能力很高但是实际能力不高，被揍得鼻青脸肿乃是家常便饭，真是“乱拳打死老师傅”的憋屈感。同时本作中具有“暗杀”技能的武将很是强悍，打不过就暗杀，经常杀的某家大名人才凋敝，然后轻松攻取。当然，这只是一种非常规的玩法而已，并不推荐。虽然有这些小毛病，但是《天翔记》作为国内玩家接触最多的一代作品，也一直被玩家们津津乐道。

1997年，登陆Windows平台的第一作，也是“信长之野望”系列的第七作：《信长之野望——将星录》发售。《将星录》最大的变化是光荣尝试将内政和军事努力在一张地图中表现出来，这个设计思路从《将星录》开始一直用到了今天，并不断进化。《将星录》中只有64个主城，又回到了《武将风云录》的时代，或许《天翔记》中过多的城池让玩家感觉头疼，但是直接又回到一国一城的设定，的确毁誉参半。由于是一国一城的设定，城池的范围很大，内政建设部分相比以前的作品一下子就显得很是复杂，让很多刚上手的玩家感觉很是不适应。总计约700个武将，根据武将的能力和历史，设计了不同的特技，一下让武将有了更加明显的作用。战斗部分



信长之野望


信长之野望——全国版



信长之野望——战国群雄传



信长之野望——武将风云录



信长之野望——霸王传



信长之野望——天翔记


信长之野望——将星录


信长之野望——烈风传



信长之野望——岚世记

玩家可而已让部队在地图上任意地方行走，但是战斗的过程是《将星录》一直比较让人不满的，攻城变成了敲敲打打的敲门游戏，野战部分虽然打下本阵就算赢，但是影武者能力过于强悍，让很多玩家也感到不满。也是从《将星录》开始，长野刚接替了生赖范义的工作，开始为"信长之野望"系列设计插画，当然同时也包括了"三国志"系列、"太阁立志传"系列的插画。

1999年，在吸取了前作《信长之野望——将星录》的经验教训后，光荣推出了"信长之野望"系列的第八代作品：《信长之野望——烈风传》。本作被很多接触过的玩家誉为是使用Windows窗口模式的最佳一代作品，也是"信长之野望"系列回合制战斗的最后一个作品。由于本作充分借鉴了以往作品的优点，甚至在部分玩家中被称为"信长之野望"系列中最经典最有良心的神作。《烈风传》的地图基本框架沿用了《将星录》，但是大大增加了支城的作用。内政开发相对也简化明了了一些，养成因素在本作中得以全面发挥，武将可以通过积累隐藏的经验值属性来自行习得新的内政特技，而战斗特技则可以通过击败拥有该特技的敌将有几率获得。武将的兵种适性也同样可以用击败比自己适性高的武将来获得。本作的历史事件也极为丰富，玩家只要在特定的年代达成特定的条件，即可触发历史事件。外交可以获得朝廷的官位，当玩家将一个区域完全占领后，还可以从幕府获得守护、探题等幕府役职，幕府灭亡后玩家也一样可以用自称的形式获得役职，虽然本作中的朝廷官位和幕府役职没有任何能力的附加，但是很多玩家却喜欢用来当做收集要素玩。战斗时会根据双方部队的武将数以小、中、大的规模表现战斗，大中型军团作战可以选择阵型，阵型的加入和相生相克让野战更充满了斗智斗勇的乐趣，而天下名城的规模也自然非同小可，城门众多，耐久很高，一个月30回合很难直接攻克。而本作中，根据大名的主城位置变动，游戏中的BGM音乐也会变动。本作中，人称军神的上杉谦信表现的异常强悍，装备骑兵时，上杉谦信的战斗高达202！而织田信长、明智光秀、岛津义弘、铃木重秀等武将，拥有三段技能时，装备铁炮可以连放三枪，杀伤力也相当强悍，而拥有骑铁的铃木重秀和伊达政宗，在使用骑铁发动突击时，会先进行铁炮射击再使用骑兵的突击，也是颇具个人特色的表现。不过这两位的骑铁能力也过于强悍，有失平衡。本作新增加了威信系统，威信越高，行动顺序越靠前，同时威信也影响对周围势力的交涉，这个系统在后续的系列作品也经常使用。整体而言，《信长之野望——烈风传》的确充分吸纳了以前的历代作品的优点，成为集大成之作而受到玩家的喜爱。即使是今日，"信长之野望"系列作品也鲜有作品能达到《烈风传》在游戏性、趣味性、对抗的均衡性上取得的成功。

2001年，技术越发成熟的光荣不再使用传统的Windows窗口模式开发游戏，全新架构的第九代系列作品《信长之野望——岚世记》上市。本作最大的变革是舍弃了传统的回合战棋制作战，改为采用已经很主流的即时制战斗。战斗中，每个武将根据身份可以指挥若干小队，消灭了武将本队即可让其撤退，但是有影武者技能的武将则要将其小队全灭，不过和《将星录》的"影武者"过于霸道比起来，《岚世记》中的影武者更为合理。在《岚世记》中，除了传统的朝廷外交，与水军众、寺社众、忍者众等诸势力交涉也加入了进来，与各种势力交涉，使之支援自己，获得政治和军事的优势就成为本作的要点之一。在《烈风传》中受到好评的"威信"系统在《岚世记》中以"名声"的形式表现并继续沿用。不过本作中，对武将的能力调整为120上限，同时大大限制了武将的特技，一个武将最多只有4个自身特技和2个家宝特技，这就让家宝的作用更加重要。《岚世记》中，内政方面限制了一个军团最多只有7个内政奉行，8个军事奉行、7个计略奉行，随着领地的不断增加，这有限的奉行数量就会忙不过来，于是新设军团就很必要了。这也是自《天翔记》以后再次重视军团制的再现。而本作中游戏界面以金色为基调，再现了安土桃山时代的奢华。

2002年，光荣公司发布了"信长之野望"系列的第十作，也是以"录-传-记"形式命名的最后一作，《信长之野望——苍天录》。也许是光荣公司自己刻意的设计，亦或是单纯的巧合，《苍天录》这个以"录-传-记"形式命名副标题的最后一作，是"信长之野望"系列中唯一一个可以使用大名麾下军团长开始游戏的作品，也是全面再现"下克上"的战国乱世、最重视谋略、外交的一作。《苍天录》中，玩家如果是军团长，在家臣团中要充分利用内部关系，搞分裂，拉拢派系，勾结外敌、反叛逆主一步步窃取主家的权力，最终实现下克上。《苍天录》整体上极为重视战略，对玩家的宏观战略眼光有着更高的要求和考验。玩家要时刻注意天下形势，联合周边势力或敌腹势力结成战略同盟以求生存并击溃对手，让游戏有了与以前系列历代作品截然不同的玩法。战争分为野战和攻城战，虽然变化虽然不大，但是结合玩家在战略层面的表现，如事先进行破坏、伪报等工作，让战争有着绝对优势。而《苍天录》的另一特点则是所有的历史事件等都是以说书人的形式表述出来，加之本作刻意制作的略带阴沉感的地图，让玩家颇有一种在回顾战国乱世的各种恩仇的感觉，也可以让玩家感

受到历史的凝重。《苍天录》的ED画面中，加入了之前历代“信长之野望”系列的回顾，也似乎在暗示着，“录-传-记”时代的结束之后，将是更新颖的变化。

2003年，在《苍天录》发售一年之后光荣就推出了第十一代作品，《信长之野望——天下创世》。从副标题的命名就明确地告诉玩家：“信长之野望”系列的新一轮作品将从这里开始！《天下创世》是“信长之野望”系列第一次将内政和战斗完全3D化的作品。玩家通过内政指令在地图上修建武家町、市、农田等，随人口增加还会出现寺院、天主教堂、锻冶屋和忍者屋等各种设施。这种更为直观、真实的内政模式不仅直接体现了内政建设的成果，也极大地提升了玩家的建设乐趣。战斗方面使用全3D引擎和即时战略系统，分为野战与攻城战，兵种包括步兵、骑兵、弓兵、铁炮、大筒等诸多兵种，并有不同阵型设置。而且野战会随着玩家势力的不断增大，变成决定天下大势的决战。攻城战在游戏中不甚理想，装备了国崩、大筒的部队，基本可以直接轰击到敌人本丸，本丸陷落即等于攻克城池，而且雨铁兵种过于霸道，使得战斗到了中后期就完全成了一边倒的局面。而且由于和上作《苍天录》的发售间隔不长又是第一次使用全3D来表现，本作让不少玩家都觉得颇有赶工的嫌疑。

2005年，与上作《天下创世》相隔两年之后，《信长之野望——革新》问世。作为“信长之野望”系列的第十二代作品，其内容和表现都担当的起副标题：革新。首先，游戏第一次使用了真正的单一地图，将内政、战争完全在同一张地图上呈现出来。其次，“技术”是《革新》的内政核心，修建各种内政建筑，开发新的技术，将技术的优势带到内政、军事的各个方面，从而实现天下一统，成为《革新》的特点，而且部分大名家还拥有自己的独特专有技术。战斗方面，武将设定了兵种的经验，随着经验的积累，可以不断提高战法，部分武将还设定了专有战法。从而拉开了优秀武将与普通武将的档次，游戏中对很多武将的能力还进行了一些调整。这些变化，都表明了光荣对“信长之野望”系列进行变革调整的决心。不过《革新》中，基本到了中盘，玩家的兵力和物资就会迅速增长，设定军团后，军团的开发会带来更多的实惠，中盘以后就成了重复的出兵、掠地的单调流程，无论兵力还是物资都基本没有任何顾虑，而且骑兵在《革新》中威力过强，虽然到了《革新》威力加强版中调整了骑兵的威力，同时也调整了以前过弱的弓兵，但是弓兵又有些矫枉过正。在平衡方面略显不足。


信长之野望——革新

2009年，当很多玩家在揣测“信长之野望”系列是不是要消失的时候，已经与特库摩株式会社合并经营并更名为光荣特库摩的原光荣公司推出了“信长之野望”系列的第十三代作品，《信长之野望——天道》。《天道》基本沿用了《革新》的地图系统和箱庭内政系统，同时将“蚕食”的概念加入到游戏中，玩家可以通过占领敌人的各种城下町、村落，蚕食敌人的势力，甚至可以让敌人的城池变为裸城后一举攻克。在《天道》中，玩家基本上可以在地图中任何地方修筑自己的道路，道路连通后才可以蚕食敌人的村落、城下町，同时也可以利用修路系统另辟蹊径实现奇袭。所以在本作里，道路成为了很重要的核心，甚至有玩家调侃说，天道天道，天天修道。除了传统的以天下一统为目标的剧本外，《天道》还提供了数个以地方统一为目的的群雄争霸模式，群雄争霸模式作为短剧本，可以让玩家以较少的时间充分体验游戏的乐趣，而且完成群雄争霸模式后还会获得一些特典武将，从《天道》开始，光荣特库摩开始有意重视DLC模式，游戏推出后，追加了数次DLC武将配信等等，也丰富了游戏内容。战斗方面，一支部队可以有5名武将出战，并重新加入了阵型系统，不同的阵型，对部队的加成也不同，活用阵型系统，甚至可以达到一次扭转战局的效果。不过“治疗”技能在《天道》中过于强悍，带着会“治疗”的武将出战，甚至会出现部队兵力越打越多的情况。而且《天道》和《革新》一样，到了中后期，爆兵现象非常严重，动辄前线的城池哪个都是好几十万兵力，委任军团更会充分发挥生产优势（AI的作弊优势？），为玩家提供源源不断的物资。《天道》为玩家提供了IF剧本选择，传说中的上杉谦信女性说、德川家康影武者说，都可以在游戏中实现，虽然女性版的上杉谦信没有过高的武勇，但是内政和谋略的提升却可以缓解上杉家早期缺乏内政人才的局面，也是一种很别致的玩法。P


信长之野望——苍天录


信长之野望——天下创世


信长之野望——天道

REVIEW

P99

如群岛般支离破碎

就像那个时代的热血男儿都对海盗生涯无比向往一样，相信很多玩家在前去体会这款游戏之前，或多或少地都会怀有这样的美好憧憬，只是因为现在跟过去不同，所以这些事情我们也只能在家用机和PC上过过眼瘾。然而，不论是那时候还是现在，有一点是共通的，那就是美好的都是理想的，而现实往往是残酷的。

■辽宁 Nemo

十年不洗的老脸

2013年不缺优秀的大作，《横行霸道Ⅴ》《最后生还者》《生化震撼：无限》的口碑都相当好，但这些都是老一代平台的游戏，作为平台换代年，新主机的首发独占游戏沦为笑柄，更多的玩家只得选择《使命召唤：幽灵》和《战地4》这种全平台作品。



■ 动视在发售前反复拿军犬的建模说事，导致本作得到了《使命召唤——狗》的外号

使命召唤 幽灵
Call of Duty: Ghosts
类型
动作
制作
Infinity Ward
发行
Activision
发售日
2013.11.5

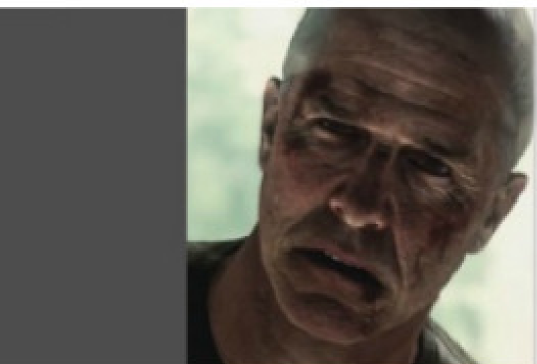
新主机在2013年发售的消息确定后，玩家对于《使命召唤》能否更换引擎表示关注，毕竟这个系列的引擎由id tech 3改进而来，已经用了10年，廉颇老矣。上个世代，系列不换引擎是有原因的，只有这种老旧的引擎才能在机能贫弱的主机上实现全特效720p原生分辨率和60帧流畅度的组合，更先进的引擎反而做不到这一点，《战地3》在PS3和Xbox 360上的表现就相当糟糕。

然而，新主机已经发售，《战地4》的PS4和Xbox One版本虽没能做到1080p原生分辨率，但特效、贴图清晰度和对战人数都令人满意，流畅度也达到了60帧。动视更关心开发进度，而非技术，在高层的眼里，保持一年发售一作的周期才是最重要的。当Infinity Ward宣布今年的《幽灵》不会更换引擎时，很多玩家的心就直接凉了一大截。《幽灵》的确引入了一些新技术，可引擎的核心主体不变，执行效率就不会有质的变化，也无法带来真正的新玩法，不过是“修修补补又一年”的老策略罢了。

脸不够，戏来凑

因为《现代战争3》基本完结了故事线，制作组只得另辟途径。《现代战争2》的配角“幽灵”台词不多，但那张骷髅面罩却为他招揽了不少人气，《幽灵》的剧情灵感便由此而来。不过除了骷髅面罩，游戏和《现代战争》系列并没有什么联系，敌人变为了“联邦”，一个由南美人组成、类似欧盟的国家。比起“现代战争”系列里那些来自东欧和中东的恐怖分子，《幽灵》的剧情架空成分更高，编剧发挥的空间更大，不过玩家的代入感也大打折扣。在缺乏标志性建筑物的情况下，即使美国的大城市被“联邦”用轨道武器轰成了废墟，很多人也不会像前几作那样产生触景生情之感。抛开这一点不谈，游戏的角色塑造也是近年的《使命召唤》中最差的一代，从主角到配角再到敌人都不够出彩。爬楼和潜水是系列多次用过

的设计，本作只是增加了这些桥段的长度而已，至于失重的太空关，很多玩家早就在《死亡空间》中玩过了类似的体验，拆解飞机空中跳伞的桥段更是直接抄袭《黑暗骑士崛起》，从头到尾充满了即视感。《使命召唤》诞生之初便以模仿电影为卖点，制作组擅长将电影的剧情转化为关卡脚本，让玩家亲手操作，而《幽灵》拆解飞机桥段的操作余地仅限几个QTE，玩家的体验比起观看固定的视频几乎没有区别。模仿电影并不是问题，但在没有增加更多互动元素的前提下模仿电影桥段，完全是以卵击石，不论是动作设计还是配乐，《黑暗骑士崛起》的片头都比《幽灵》这一段剧情爽太多了。



苦命老爹

《阿凡达》中反派上校的扮演者Stephen Lang配音的老爹Elias悲壮有余，却始终缺乏自己独特的人格特征

浓妆艳抹又一年

《幽灵》相较《现代战争3》在技术上最大的改进是引入了在游戏界广泛使用的Umbra中间件，无需渲染被视角遮挡住的部分，节省下来的显存容量可以用于更大的地图面积。但引擎的核心没换，执行效率自然上不去，还是要靠美工遮丑，场景依然充斥着大量贴图建筑物组成的“纸片山”，一飞起来就露馅了，所以《幽灵》的驾驶关卡依然设定了严格的高度限制，不能像其他FPS的载具那样随意攀升。本作将“贴图召唤”的特色发挥到极致，画面全开的显存占用高达2G，绝大部分容量都用在了贴图上，动态特效的数量比《黑色行动Ⅱ》还少。贴图分辨率的提升毕竟只是量变，而非质变，在缺乏次表面散射的情况下，不论角色的贴图精度有多高，其面部质感依然如同胶皮。游戏的贴图精度高低不一，一部分物件贴图分辨率很高，一部分则很低，同时出现在场景中，违和感极强。说到底，《幽灵》在开发之初原本是为老主机准备的，中途才决定跨到PS4和Xbox One上，导致贴图大小不一。在缺乏动态效果的情况下，场景的全局光照完全被预烘培到墙壁的贴图上，效果依赖于美工水平，美工好则一切好，反之亦然。不同关卡的画面质量参差不齐，太空、爬楼、潜水是较为出色的几关，游戏发售前在各大展会上放出的图片也以这几关居多，制作组自己其实对于引擎落后依赖美工的情况心知肚明。

既然引擎不换，玩家也就自然不用指望《幽灵》可以像其他FPS那样自由驾驶飞机在空中爬升，大部分时间内，主角必须老老实实在地上跑，偶尔接触到一些视角和高度固定的载具镜头过过干瘾。就算是地面战，限于引擎，游戏也无法将效果做到最好，同为驾驶坦克的桥段，《幽灵》的画面甚至不如2007年的初代《孤岛危机》，前者的场景位于沙漠，细节远逊于后者茂密的丛林。本作的流程并没有令人恼火的失败设计，但同样缺乏成功的亮点，《使命召唤》近年来一直被人指责缺乏新意，《幽灵》的单人战役则是



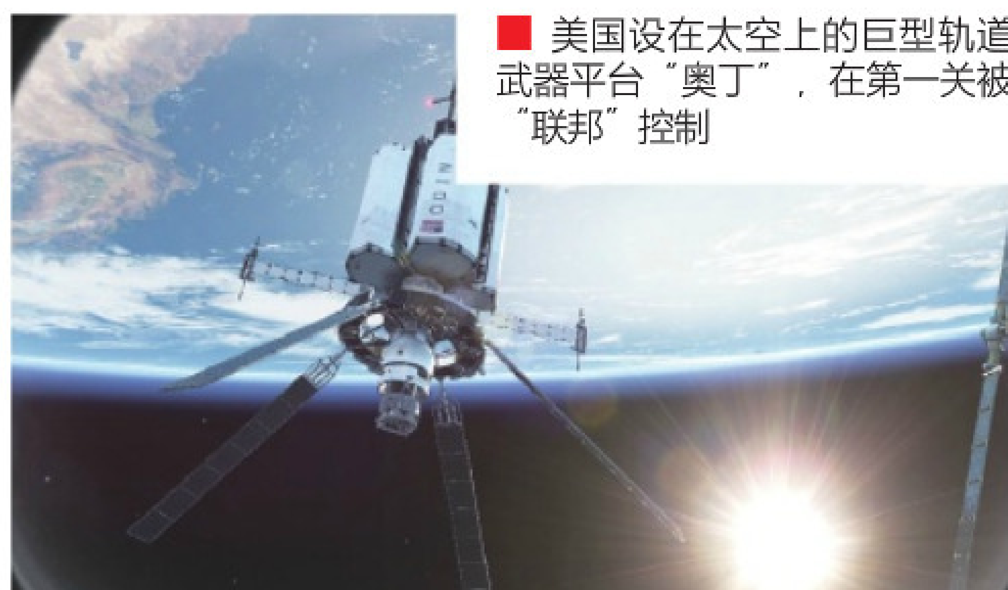
穿插在关卡间的载入CG风格化明显，采用大量类似弹道凝胶的模型，给人以强烈的视觉冲击



在机舱里逼供的桥段即视感实在太强



本作的背景中，中东毁于核战，南美成为世界能源中心



美国设在太空上的巨型轨道武器平台“奥丁”，在第一关被“联邦”控制



几个场景观感还算不错，但全局光照效果是预烘培到贴图上的

系列中新意最为匮乏的一代。

玩坏了的“老样子”

相较过于中庸的单人模式，游戏的多人模式倒是做出了一些改进。战队模式允许玩家同时详细定制多名角色，并强化了与Bot合作及对战的乐趣，与Bot对战的数据和真人对战共享，这一设定对于网络不好的用户无疑是个福音。Treyarch在《战火世界》这一作把丧尸模式引入《使命召唤》系列，《黑色行动》和《黑色行动Ⅱ》都延续了该模式，成为销量的重要保障。《现代战争3》也提供了持久战模式，不过敌军都是普通的人类或军犬，和丧尸模式依然有明显区别。《幽灵》改进了持久战模式，新增灭绝模式，虽然名义上讲，灭绝模式的敌人是异形，但这一模式的玩法更像是Treyarch的丧尸模式。另一方面，本作取消了特别行动模式，引起一些怨言。

《幽灵》的多人地图面积明显比前作大，这个“大”体现在绝对面积和相对面积两个方面。多人关卡占地面积比之前的《使命召唤》胖了一圈，这一点显而易见。由于引擎支持更大的地图尺寸，制作组无需频繁使用进不去的贴图纸片房填充地图面积，大部分建筑均可进入，很多楼房还有多层内部结构，地图设计更加复杂，这点倒是和《孤岛危机2》有几分相似。制作组的初衷是好的，实际玩起来却出现了很多问题，《孤岛危机2》的角色拥有强力大跳，可以在楼层间快速攀爬，《幽灵》的人物机动性显然无法与纳米服战士相提并论，很多时候都需要亲自爬楼梯，节奏拖沓。老主机版的对战人数为12，PC、PS4和Xbox One版为18，但本作的地图更像是为24人准备的，地图面积就算是对于18人的而言也太大了一些。连PS4和Xbox One玩家对此都颇有怨言，老主机和PC版用户自然就更不爽了。

《战地3》和《战地4》的老主机版只有24人对战，DICE为此调整了地图面积，老主机版的地图大小与缩减的人数相符，Infinity Ward也应该采取同样的举措才对。《幽灵》不分青红皂白，让对战人数不同的两种版本使用相同的地图，这种敷衍的态度为人诟病。PS4和Xbox One虽已发售，两台新主机在2013的合计产量却仅为700万，难以满足《使命召唤》这个2000万级别销量的品牌，动视没有将《幽灵》定为新主机独占游戏，继续提供老主机版本，并不奇怪。玩家最初担忧本作会因为照顾老主机而拖新主机的后腿，这一担忧的确成真了，但他们没想到《幽灵》的老主机版也出现了严重问题。平心而论，本作在老主机上的单人模式并不算差，除了原生分辨率和贴图尺寸小一些之外，游戏的效果和新主机版并没有区别，然而12人对战的设计确实难以忍受。根据Metacritic对全世界媒体评分进行的汇总，《幽灵》的六个版本中，PC版分数最低，为68，PS3和Xbox 360版分别为71和73，PS4和Xbox One版是最高的78分。正统《使命召唤》所有版本的Metacritic评分均未达到80，这是一个令人惊讶的现实。虽然从2010年的《黑色行动》开始，《使命召唤》就屡遭激进派玩家的鄙视，但大部分冷静客观的媒体看在硬指标的份上依然能给出一个体面的分数，《幽灵》连这点媒体的面子分都快保不住了。

末日预言还是天命难违？

对于重视销量的动视而言，得罪老主机玩家比得罪新主机用户更可怕，毕竟前者的装机量是后者的20倍，他们才是《幽灵》的主要销量来源。对于《使命召唤》系列多年来裹足不前的情况，CEO鲍比·考提克等公司高层也很清楚。从《黑色行动》开始，每一年，考提克都会在公开场合发表游戏销量可能下降的担忧，每一次，《使命召唤》的销量都能再创新高，因为Infinity Ward和Treyarch每次都能拿出一些有趣的小玩具，将玩家的审美疲劳遏制在临界点附近，防止用户大量流失。然而，这一次，销量的滑坡已成定局。《幽灵》发售两个月后，老主机和PC版的销量仅为《黑色行动Ⅱ》的75%，如果算上两个新主机版近300万的销量，则是前作的90%，但这300万的销量有很大一部分是由5美元升级计划贡献而来，即购买PS3或Xbox 360的电子版后再加5美元即可获得PS4或Xbox One版，这一价格给动视带来的收益远不如一个15美元的DLC。不论从哪个角度考虑，《幽灵》的销量和利润都不如《黑色行动Ⅱ》，动视的发言人也间接承认了这一点，并将销量滑坡的情况怪罪到新主机首发的头上。咋一听，这样的说法缺乏依据，毕竟新主机为《幽灵》额外贡献了300万销量。不过从深层次的角度分析，此话确有一些道理。

激进派的玩家对《使命召唤》的陈旧引擎和玩法嗤之以鼻，但这一系列采用的是最符合PS3和Xbox 360时代的技术和模式，在新主机出现之前，大部分玩家接受了这一模式，保障了系列的销量。2013年是游戏界的平台换代年，新的硬件带来了新的期望，《幽灵》既没有在新主机上给人耳目一新之感，也没有保障好老主机的素质，这才是本作的口碑和销量双双下滑的真正原因。另一方面，玩家对《幽灵》失望，并不代表他们全部扔下了《使命召唤》投奔到其他品牌。《幽灵》的单人模式虽然平庸，但其素质在2013年的诸多FPS中依然说得过去，出问题的是多人模式。《使命召唤》能够成为销量最高的FPS，除了电影化的剧情外，最重要的特色就是快餐式的对战，简单又热闹。《幽灵》的多人地图太大，对战人数太少，气氛顿时冷了下来。对于那些一年一买的《使命召唤》玩家而言，缺乏创新并不是《幽灵》的问题，它的问题在于没有做好本职工作，没有保持住系列应有的对战热闹感。认为《使命召唤》缺乏创新的激进派早就对这一系列彻底死心，不会在2013年突然罢买，也无法造成游戏销量滑坡，《幽灵》卖的不够好，是因为糟糕的对战人数得罪了保守派玩家。它并没有被其他FPS打败，而是被系列的前作打败。P

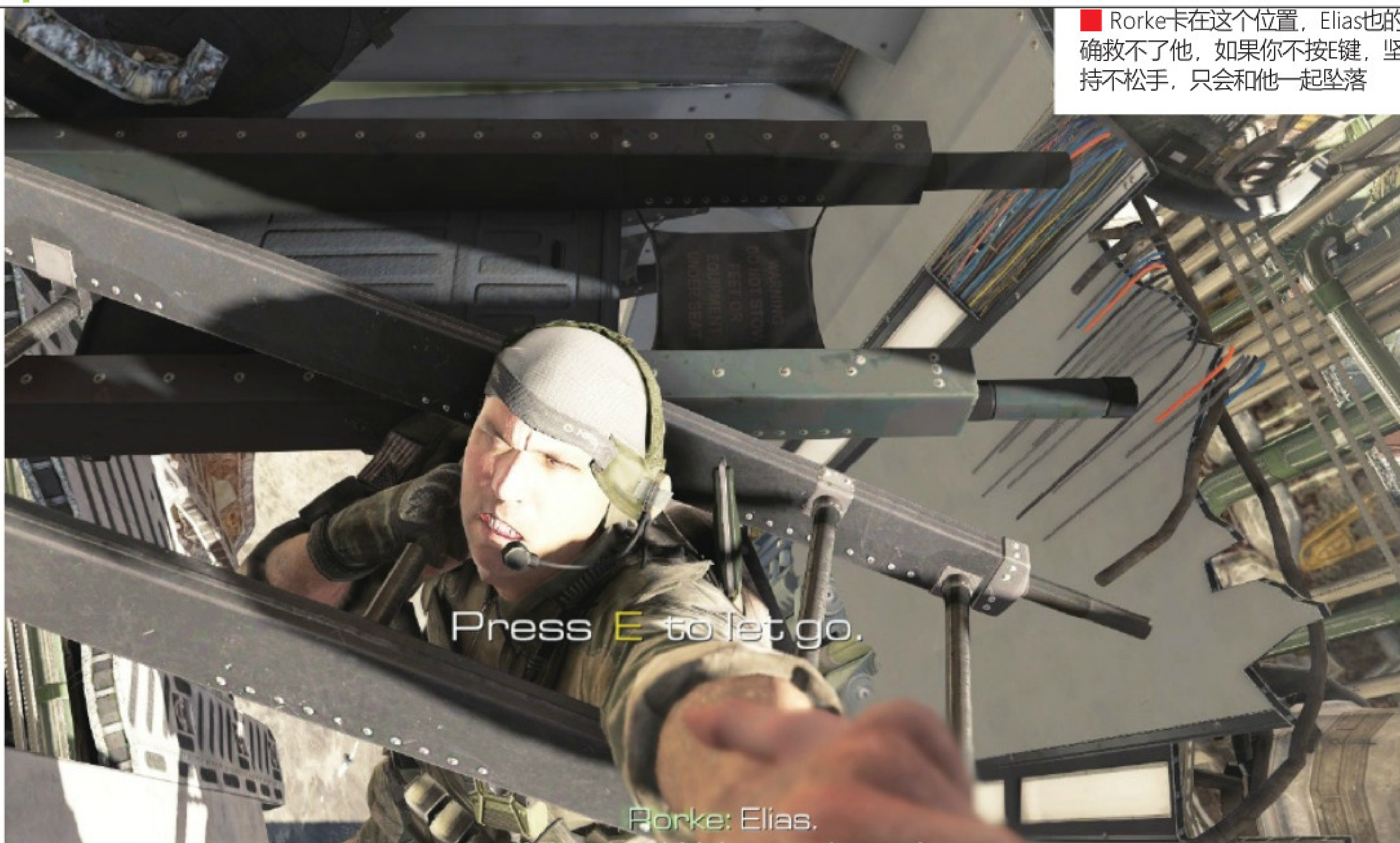


面瘫Boss

老实说，Rorke这张睡不醒的衰脸实在不适合当最终BOSS，压迫感比起扎卡耶夫、马卡洛夫等人差了太多



■ Rorke卡在这个位置，Elias也的确救不了他，如果你不按E键，坚持不松手，只会和他一起坠落



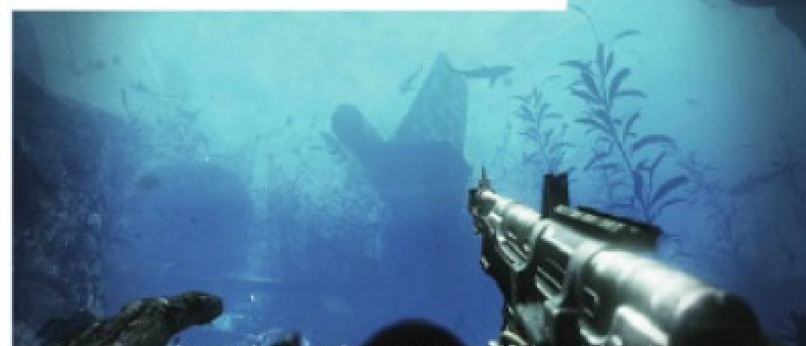
■ 干掉哨所的敌人，穿上他们的衣服蒙混过关，眼熟吗？





■ 航母内部的场景也不得不让人想起初代《孤岛危机》

■ 潜水关和太空关是画面最好的部分，但玩法依然没什么新意



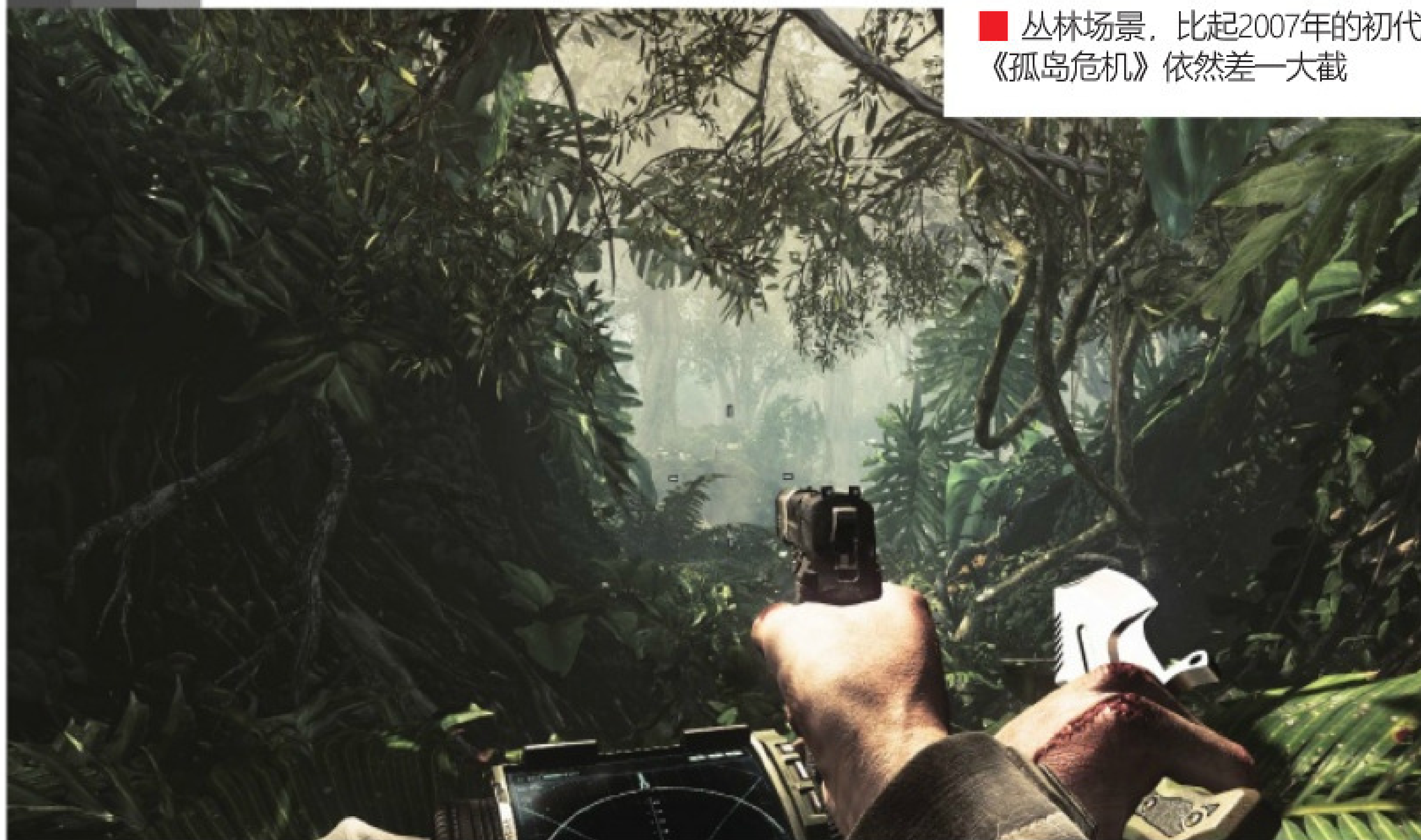
■ 保卫航母甲板的战斗，和《黑色行动Ⅱ》的重合度极高，后者这一关的脚本设计还更出色



■ 油井关也充满了即视感，从头到尾都在模仿《现代战争2》的油井关，只是场景更大更复杂一些罢了



■ 丛林场景，比起2007年的初代《孤岛危机》依然差一大截



■ 直升机关卡依然严格限定爬升高度，因为飞得高就露馅了



■ 最后一关的列车场景算是个亮点，可惜这一段实在太短了



■辽宁 陆夫人

如群岛般支离破碎

《刺客信条Ⅳ：黑旗》究竟是什么？是商品？是艺术？还是一次前所未有的视觉冲击？对于育碧来说，他们很希望这款2013年的年末力作能够给玩家这样的答复：它能让玩家置身于那令人有着美好憧憬的18世纪，置身于那个愚昧与科学互相冲突的18世纪。



■ 如果排除杂念，就这么静静地看着，这会是一款多么好的航海游戏啊

刺客信条Ⅳ
黑旗
Assassin's Creed
IV: Black Flag
类型
动作
制作
Ubisoft
Montreal
发行
Ubisoft
发售日
2013.11.19

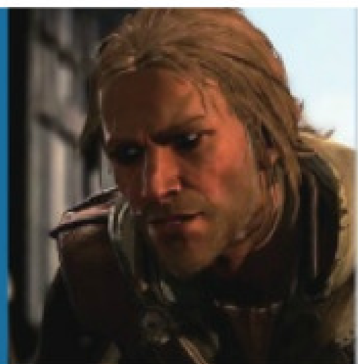
我们将在那里扮演传奇海盗船长爱德华，凭借自己以不断磨练而成的，灵巧又精湛的驭舵技艺来驾驶现今只能在工艺品店里面看到的精美风动帆船，航行在那个海盗与传说横行的阳光加勒比海，欣赏属于那个时代的亚热带海滨风光，体会属于那个时代的海盗情义与热血，感受木舰银帆、燧石巨炮和刀光剑影之中所迸发而出的“男人的浪漫”……

然而，不论是那时候还是现在，有一点是共通的，那就是美好的都是理想的，而现实往往是残酷的。

串不起来的珍珠

相外游戏公司擅长以“一启、二继、三结尾，四代就重启”这个套路来摆弄游戏系列，所以在四代还未出来之前，诸多剧情内容的传言就飞了出来。3代最后“彻彻底底”地弄死了戴斯蒙，就是要让四代的崭新剧情充满悬念。自然，前期宣传的时候育碧就以这个新剧情大做文章，而且还煞有介事地搬出来了充满海盗的大航海时期。不论怎么看，育碧这次在AC4上采取了相对以往截然不同的宣传态度来对待。怎么个不同？初观感觉育碧很是下功夫，然而到了游戏发布前期，育碧竟然用杀鲸鱼的预告片做了一柄“精英鱼叉”，往死里去戳国际动物保护组织的敏感点，痰盂营销歪点子都用了出来，这种国内司空见惯的宣传手法让法国人一用还真别扭，顿时让人感到有些不对劲，这到底是力捧……还是心虚？要事实说话，最终的疑问只有通关之后的玩家才能知晓，而这里就给诸位玩家揭晓吧。

为了不让老玩家有陌生感，本作仍然保持了“名单式杀人”的传统刺客信条剧情框架，但是比起之前的几部作品来说，AC4这次并没有去刻画出一个很鲜明的大反派或者是我方配角。记得以往的角色一个个都是那么的令人印象深刻，鲜明到令我们无法自已地去查询他们的真实历史，查询历史上那个真正的他/



爱德华·肯威

海瑟姆·肯威的父亲，康纳·肯威的爷爷，可以肯定的是，这位海盗可比他的两位后人有型太多了

她，然后发出“哦！原来在历史上这个人是这样子的啊！”之类的感慨；而在AC4当中，虽然涉及的历史人物数量并不逊于以往，但是育碧这次在给他们挨个做完伏笔之后就是不展开，比如刚开始照面的胖子海盗邦尼特，一章露出了一副憨厚的胖脸和坑人的贱嘴之后就闪人了，然后憋了近40%的游戏流程就是不出现，最后被黑胡子骂了两句后就彻底没了存在感。结果我们是以“这个胖子很重要么？”的这种怀疑心态去查询了之后才知道，原来邦尼特他就是加勒比时代很有名的“绅士”海盗，之前很多航海游戏都出来客串过，但就是刺客信条里面变成了胖子。AC4中很多剧情人物都是在我们发出“啊？这就没了？”这样的感慨之中下去吃盒饭的。本想自我安慰，想着毕竟都是海盗，常年的来无影去无踪的他们自然就导致在游戏里面可刻画的内容并不多。可转念又一想，如果历史写的越少，那么游戏里面应该能诌的内容更多才是，比如2代的男主角艾吉奥，他就是一个现实中确切存在的人，只是没有后半生历史。当年脑洞大开的育碧蒙特利尔给艾吉奥胡诌了那么多故事，竟然就没办法编4代的几个海盗？这谁能信啊。所以说以往刺客信条系列中那本应栩栩如生的人物，在这一部里面却像是棋子一样一个个放进来，再一个个被剧情“吃”掉，感觉全无。再回去看本节的第一段内容，为什么育碧这次的宣传搞这么多前所未见的噱头，就是因为没有了以往宣传手法中必然要出现的那个“鲜明人物”，所以负责宣传的法国同志就被逼的什么旁门左道都使上了，想到这些也只能表示一下同情了……不过等等，难道是育碧他们故意把所有人都写成流水账然后给后面的DLC留伏笔？细思恐极。

五十步笑百步的治标

PC版泄露之后，国内玩家先炒起来的是一个被称为“上帝之坑”的帆船Bug，且估计那个上帝之坑的视频制作者已经谙熟育碧的套路，刻意将这个Bug形容成是游戏的一个彩蛋，还使坏地给那段视频配上了圣歌似的BGM，不明真相的玩家对于育碧弄出这样一个扭曲贴图和建模的彩蛋表示很不理解——那么大个洞都能当真成彩蛋，我说诸位玩家你们的心得有多大，这怎么看都是个闹人的Bug啊。而更闹人的是，这个火过一阵的“上帝之坑”仅仅是本文第二节闹人的开始而已。

虽然制作组上有些变动，然而因为AC4的游戏引擎和AC3用的是一个，所以3代里面那些Bug一个不少地都带到了4代之中，莫名卡主主角或者让主角进行“鬼畜”式运动甚至是突然间腾空而起的事物一样不差，这些个东西在4代依然存在。不过细心的玩家发现这些Bug虽然有归有，但是这一作总体的Bug数量却是少了不少，好事？不是。更为细心的玩家会发现



以往的经营模式终于变为了内嵌的网页游戏，而且这部分内容用手机或者平板就能搞定，方便了许多



因为Uplay，多人联机模式完全没有办法体验，虽然我们知道和前几作的玩法没有太大的区别



打开联机模式的内置网页你会发现，多人模式的“时装”是现金才能购买的，买满的花销够你给所有好友挨个送本《大众软件》了



本作的最大创意就是以育碧自己为原型虚拟出来的叫Abstergo的游戏公司，股东自然就是圣殿骑士

这个少，可不是官方修复所致，而是官方在删减陈旧游戏内容时所连带出来的“附属品”。你看，经常爬树可能会导致卡住、卡飞人物，所以这一代能爬的树变少了，育碧可以告诉你这是在都是海的加勒比，不需要那么多树；脚本化的动物和糟糕的捕猎方式方法少了，育碧可以告诉你海盗不怎么打野味而更喜欢捕鱼，所以他们加了捕猎鲸鲨的内容；脚本化穿梭楼宇的空间变少了，育碧更可以告诉你加勒比本身房子就不多（历史性的地标建筑才10个）；岩石崖壁攀爬基本都被砍掉了，育碧可以说爱德华不是康纳所以爬山不擅长。总之，在陆地戏份大量减少的这一代，表面上看的确带来了诸如让玩家减少碰到Bug几率的好处。可是育碧千算万算却忽略了一点，那就是这个如意算盘的前提，陆地减少了自然得要有一个全新的体验来转移玩家注意力，因此在航海上育碧绝对不能出纰漏——可这个绝不能出纰漏的前提，可要比陆地“愉快”多了。对此笔者将其分为视觉上，触觉上和心灵上三个冲击等级来向诸位玩家阐述。

一、视觉上的瑕疵：主机版因为性能问题，树不动、帆不摇，烟雾薄、雨稀疏，这些倒是无伤大雅的，可到了PC和新一代主机身上却太好了，好到过头了。帆船上的船帆无视风向风速以及是否有暴雨而胡乱摇摆；环境浓雾还凑合，炮弹硝烟开高了后能稠密到影响视线，多次炮轰之后可以让整艘寒鸦号像是开进了“仙境”一般，暗礁敌船能见度极低，敌人轰过来的炮弹根本看不见；游戏中的暴风雨永远是敌人的固有光环。我们不会否认AC4是目前而言画质和画面表现力最强大的航海游戏，但玩家的心理承受能力还是有限度的，你这么一闹让寒鸦号成了问题战舰，船尾帆的方向杆反而是这个游戏里面最靠谱的帆船零配件，因为只有它是跟着风向走的。

二、触觉上的问题：现在大家都知道了，AC4我们最主要的游戏核心是航海，所以游戏里面帆船的外观做的相当考究，比如寒鸦号本身也是一艘18世纪风动帆船的仿制品，连船身的细节花纹都不放过地仿制了，育碧认真起来还是蛮可怕的。但既然育碧把面子都考究到位了，那么帆船的驾驶手感什么的是不是也应该考究下？没有，帆船转向和三代一样都是原地360度，可见康纳是遗传自他爷爷这大师级别的操舵。更致命的地方是风速和风向，游戏里面风速和风向只影响玩家保持航线的操控难易度，但却不影响船的航速，不论顺风还是逆风，你都可以在同样的时间内从加勒比海西部航行到东部。育碧啊育碧，“顺风航行万里，逆风寸步难行”，从上世纪80年代末的《席德梅尔的海盗》原版，到09年的《航海时代2：弃船之城》，每一款航海游戏都传达给我们风速和风向对帆船航速影响的重要性，到你这连“祖宗”的东西都不要了，这根本就不是什么风动帆船寒鸦号，这



黑胡子

一代海盗枭雄黑胡子跑了个不大不小的龙套，考虑到所有非主角人物的一贯龙套，好像也不算奇怪



船帆的摆动有些地方还是蛮“瘫痪”的……



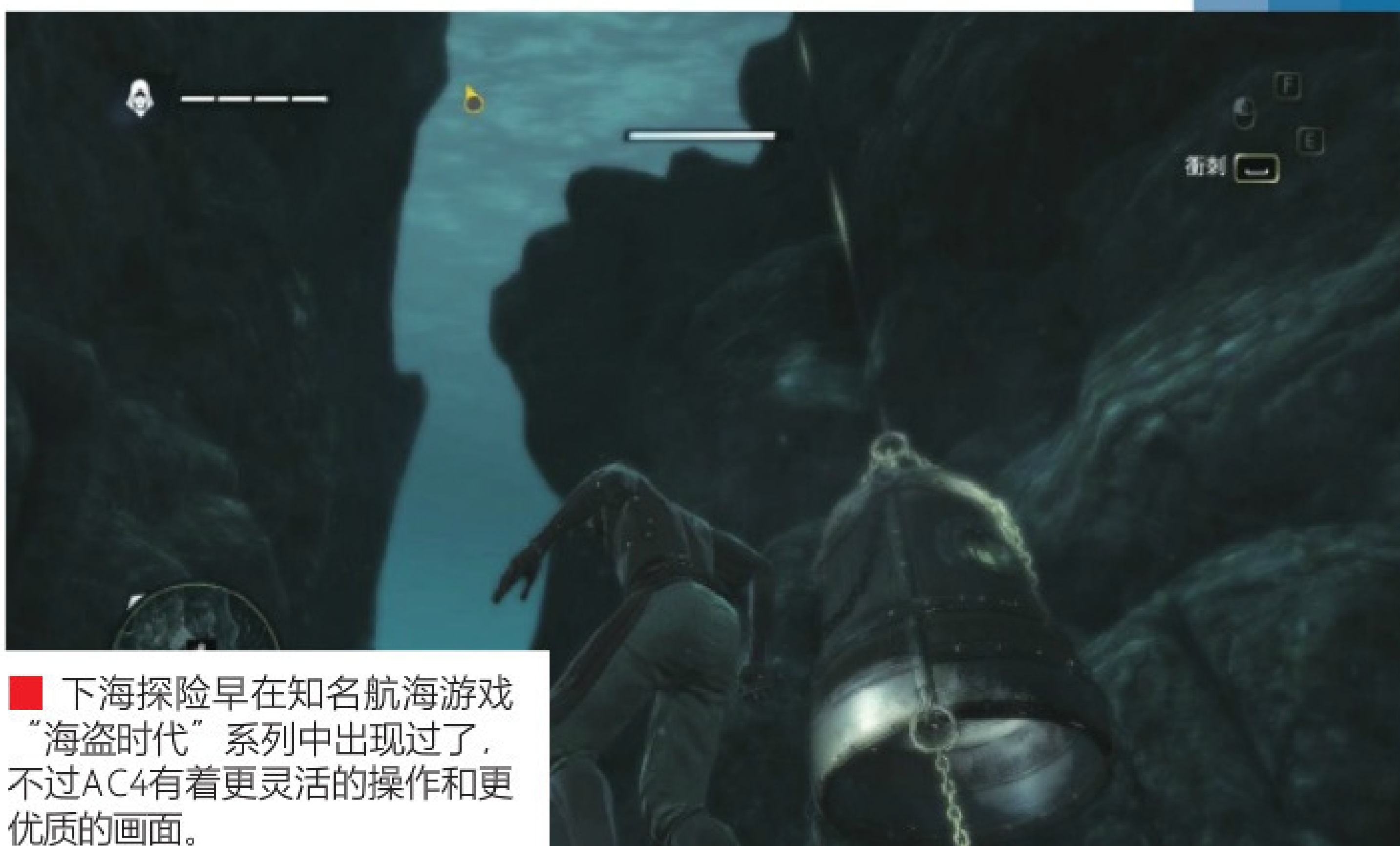
无处不在的慢动作和聚焦镜头总算让它有那么一点像动作游戏了，如果他们加慢动作的时机再准确一点的话。



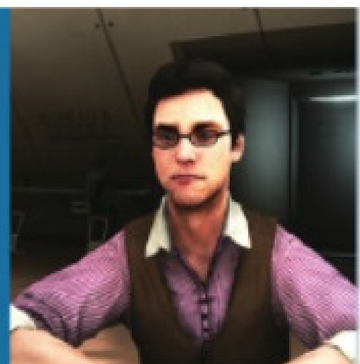
瑞贝卡和毒舌男依然在，毒舌男又帅了，瑞贝卡更丑了



不论如何指责它的缺陷与不足，这种前所未有的航海游戏画面着实震撼到了笔者……



下海探险早在知名航海游戏“海盗时代”系列中出现过了，不过AC4有着更灵活的操作和更优质的画面。



毒舌男

Shaun Hastings和Rebecca一起进入了Abstergo担任卧底，当然按照剧本，事情远远不止这么简单

就是一艘披着木制外壳的19世纪铁甲舰，而且是脱离风动蒸汽动力这种混合动力的更高级别的铁甲舰。不然怎么连游戏中块头最大的军舰都对轰不过这艘小小的双桅帆船呢。

三、心灵上的创伤：首先，我们不能无视掉育碧对待这款游戏航海部分的努力，纯粹的舰船对轰以及多样可DIY的船帆以及船身很值得我们乐上一阵子。而且规避这些Bug，我们什么都不做，单单听着可以用帅气来形容的船歌，开启旅行模式纵帆于这大加勒比海，更是一种前所未有的惬意。它毕竟叫做《刺客信条Ⅳ：黑旗》，而不是什么“加勒比海风光旅行拟真软件”。笔者认识的很多朋友就是在这种“你看这里多么赞啊”“哎呀这个Bug能不能别烦人”的反复折磨中玩通这款游戏，那种想爱爱不起来的痛楚与折磨都快给人留下心灵上的创伤了，游戏到现在已经出了一个季度了，官方两次重大更新除了卖钱坑人的多人游戏人物包就是狂战士阿德，游戏Bug一个都不管，就连繁体版闹出来的低级翻译错误也懒得修复，你家从酒馆拿起一个酒瓶然后“Drink”会翻译叫“潜水”么？

放开正统才能够被人正视

记得是2008年，依然是锣鼓喧天卖力鼓吹，创作出近千万套销量的《波斯王子》三部曲系列的育碧蒙特利尔在这一年推出了该系列的新作：新《波斯王子》。新引擎、新剧情、新设定，虽然我们管它叫“波斯王子4”，但是官方还给其配上了一个没有任何副标题的，象征重启的名字。然后蒙特利尔就凭借这款游戏获得了一个新销量纪录：4款作品中销量最低的一款。看看过去再看看现在，AC4和《波斯王子》的命运是何其的相似，创新后诟病颇多，销量无法顶上去（截止2014年1月初AC4卖了600多万套，和其系列销量最低的《兄弟会》持平）。固然我们这些老玩家有若干的看不惯、不喜欢，但是肩负创新命运的它们必然要承受这样或者那样的非议。就这点上而言，其实《波斯王子》要比《黑旗》幸运得多。在脱离“波斯王子”三部曲的影响之后再去重温这一作，你才发现其真正精髓的地方，才发现这个第4代是一款完全不亚于前面3代的佳作。可是这一次蒙特利尔却十分有信心地将《黑旗》绑在了正统续作的名下。如果育碧官方不给《黑旗》冠上正统续作的数字符号的话——哪怕是叫做《刺客信条：黑旗》也好——这一点点的改动可能就会影响我的评价，因为那样的话，我们更愿意从一款航海游戏的角度去看待它，而不是被定义死的动作冒险类游戏。因为《黑旗》只有作为一款航海游戏被大家接受，它才能够获得更多的认同。所以不如趁这个机会让蒙特利尔的大胸美女主管歇歇，让育碧上海的老太来接接大项目吧。



两三发重弹下去，保证让您的爱船立刻置身蓬莱仙境或者瀛洲仙岛



上帝之坑的Bug实在是不好出，用个“倒栽葱”意思意思吧，就像育碧意思意思我们一样



有些地方会卡得不可理喻，比如图中是黄金版送的DLC神秘岛，你到这里就会卡，转身就没事了



被称为“加强玩家互动”的寻找社区宝箱以及寻找白鲸真可谓败笔，其实就是刷刷刷

■山东 科曼奇复兴计划

零节操娱乐效应

要不是亲自体验了《黑道圣徒Ⅳ》，我很难想象一个从头到尾毫无节操可言的游戏能够这么好玩。也许这是游戏圈中“物极必反”的最佳案例了吧。对了，千万不要过年在小朋友面前玩，小心亲戚对你的印象急剧下滑。



■ 钢埠巨人大战巨型饮料罐，制作组一定是刚看完《环太平洋》吧……

黑道圣徒Ⅳ
Saints Row Ⅳ
类型
动作
制作
Volition, Inc.
发行
Deep Silver
发售日
2013.8.20

在沙盒游戏中，GTA系列可谓大名鼎鼎，所以山寨它的作品也不在少数。《黑道圣徒》系列就是山寨GTA比较成功的作品。而且与GTA越来越严肃的风格相比，“黑道圣徒”系列的风格越来越无节操。前作《黑道圣徒Ⅲ》取得了极佳的销售成绩，但是却被当时的老板THQ评价为“让人感到羞耻”。然后，THQ倒闭，换到新东家的制作方很明显没有把前任老板的话当回事儿。因此《黑道圣徒Ⅳ》的节操下限降到了系列史上最低，甚至可以说，这是自沙盘游戏出现后最无节操的一部作品了。然而有意思的是，这种极端无节操造就的却是极佳的娱乐效果。

完全无节操的游戏设定

任何一个玩过《黑道圣徒Ⅲ》的玩家在《黑道圣徒Ⅳ》前3个小时的游戏流程中都会怒不可遏。因为先前宣传中鼓吹的“总统”“华盛顿”等元素仅仅存在了不到20分钟。首先剧情一开始一段“使命召唤”味很浓的枪战任务当做训练，会让你误认为你打开游戏的姿势不对，然后完全没有交代一帮街头混混是怎么当上美国总统的，地球就被一样长的很喜庆的外星人占领了，然后作为美国总统的主角（也就是玩家）并没有被杀掉或者改装成傀儡什么的。很显然这帮外星人是《黑客帝国》的忠实粉丝，他们将主角以及一行小弟扔到了他们制作的“矩阵”中，开始了猫鼠游戏。而这个“矩阵”的蓝图就是稍加外形魔改的3代地图钢埠。

玩到这里大部分人都明白了，以上所有不着边的狗血剧情都是制作组Volition为了赶工偷懒沿用上一作地图找的理由，同样3代的小游戏也被一并继承下来。此时你一定觉得自己被华丽丽的坑了。然而事实不完全是这样。

一切的改变源于玩家小弟中的技术宅女金姬。这位电脑黑客成功的篡改了外星人矩阵中的代码，赋予主角超能力。因此我们的主角在这个虚拟的世界里就



POTUS

如果美国大统领真的可以是个金发碧眼前凸后翘的软妹的话……

是电子版的Alex Mercer（《虐杀原型》初代主角），拥有飞檐走壁，力拔千斤等能力。并且可以通过吸收矩阵中的数据漏洞不断增强和学习新的超能力（此创意同样抄袭于《虐杀原型》）。因此原本3代GTA式的玩法被彻底推翻。名贵跑车以及其他载具此时变得毫无意义，因为即使最高时速的跑车也比不上开挂主角奔跑的速度。原本热衷于收集各种武器的玩家现在发现在自己无限牛X的超能力下任何武器都变成了战五渣。玩家瞬间从3代中雄霸一方的地痞流氓变成了类似于超级英雄的存在。这样反而使游戏产生了奇特的化学反应，给予玩家全新的体验。

全无节操的各色恶搞

记在，如此无节操的游戏设定下，一切皆有可能。

因此利用这个机会，制作组对游戏圈主流的各大作以及一些影视元素进行了毫无节操的恶搞。使得没有游戏宅在游戏进程中经常会会心一笑。例如游戏的背景故事就是在恶搞《黑客帝国》和《独立日》，在虚拟世界中玩家在触发警报后随时可能遇到某个走路的平民突然变身成为外星人的情况（不知道那个外星人大哥是不是叫史密斯）。游戏进行到三分之一时，玩家终于从外星人的仪器中逃出来的镜头直接抄袭黑客帝国的经典镜头。然后现实世界中玩家一行人经过《独立日》式的飞船大逃亡掏出外星人老巢却发现地球已经被外星人毁灭。然后玩家决定重返虚拟世界和外星人战个痛快（请无视这种狗血的剧情）。期间玩家可以通过虚拟世界的传送门回到现实世界，与飞船上自由走动，并小弟们进行对话并轮流发生……呃，有意思的是，几乎所有的NPC都可以和玩家直接“开搞”，这是对“质量效应”和“龙世纪”系列活脱脱的嘲讽。

游戏的基本架构完全借鉴于《虐杀原形》，包括搜集能量点解锁技能、搜集不同NPC的留言等等，最经典的当属当你完成一个区域的敌兵时会出现一个长相酷似《虐杀原形》小BOSS的外星生物，在打败它之后玩家钻入这个生物体内将其吸收，其游戏模式甚至QTE方式都和《虐杀原形》一样。

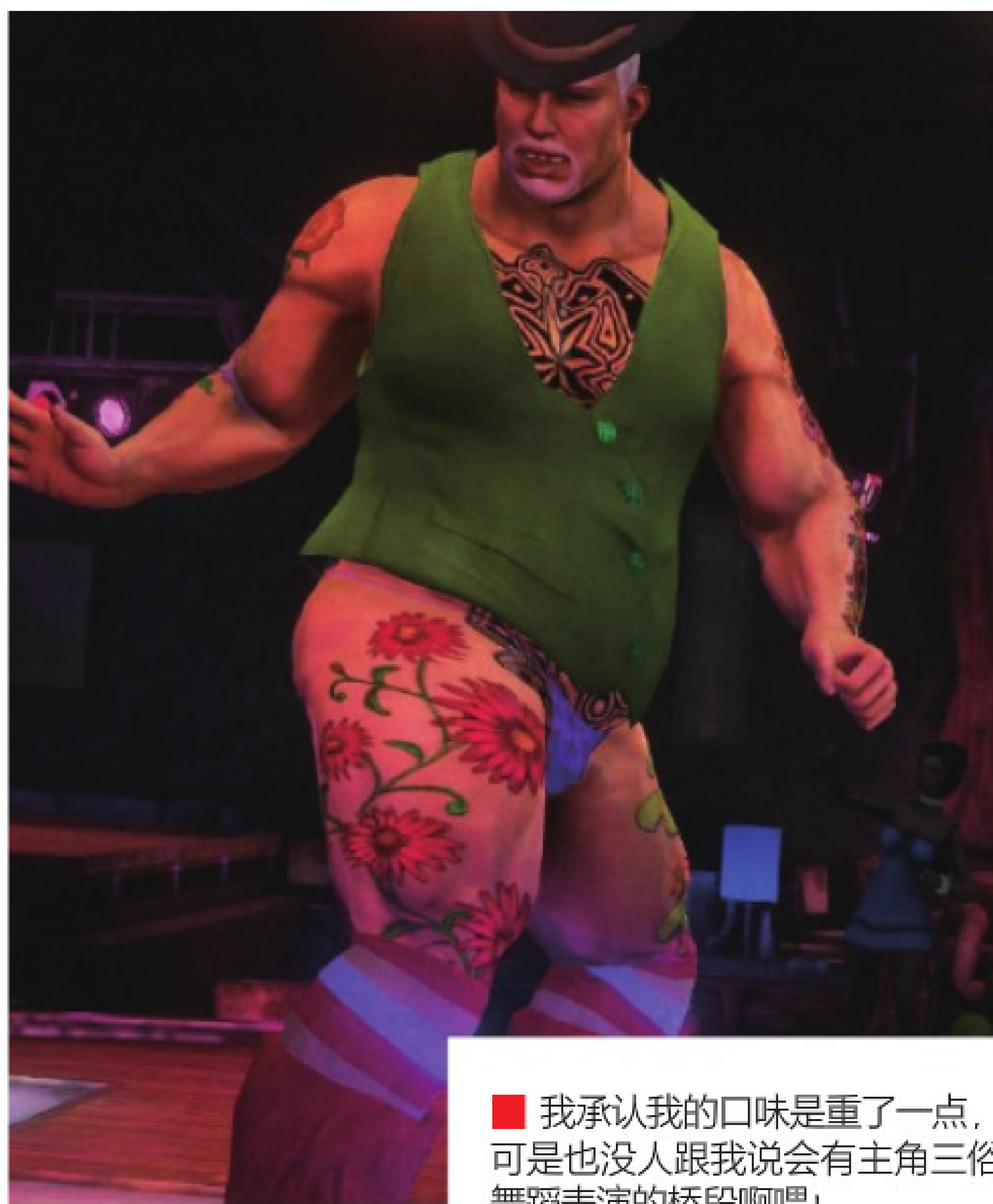
最后制作方也不会轻易放过以《潜龙谍影》和《细胞分裂》为代表的潜行类游戏系列，利用一整个关卡对这个系列标榜的潜入风格进行了深入细致的嘲讽。当NPC要求遇到守卫时玩家用枪打碎天花板上的两盏灯时，玩家扮演的主角会突然吐槽：“我明明可以用一发子弹干掉那个人，为啥还要我用两发子弹打烂那两盏破灯？”而NPC则会严肃的说：“因为这是潜入任务！”同一个关卡后半段恶搞《潜龙谍影》等日式潜入游戏经典的“躲进箱子，敌人无视”的桥段时，主角也会吐槽：“凭空多出一个箱子他都看不



本桥段无论是从音乐还是从镜头剪辑上都毫无节操地抄袭了《质量效应2》的大结局，相信我，如假包换



除了恶搞，制作组还加入了许多最近烂大街的游戏元素，比如武器的涂装是可以自定义的



我承认我的口味是重了一点，可是也没人跟我说会有主角三俗舞蹈表演的桥段啊喂！



超能力这个外挂式的东西的加入完全颠覆了前作的传统GTA式玩法

到，那个人是傻缺吗？”

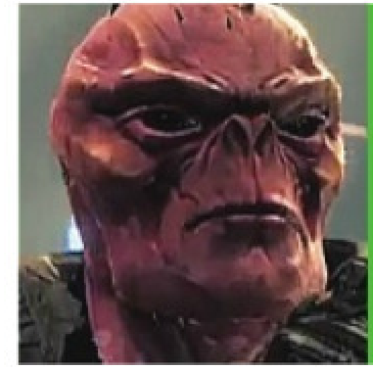
另外，丧心病狂的制作组甚至都没放过上世纪早期的游戏作品。游戏中两个桥段分别恶搞了586时代十分流行的文字解谜游戏和上世纪90年代初街机上以《怒火街头》为代表的横版动作游戏。经典的设定，惟妙惟肖的模仿加上无节操的游戏内容，使玩家笑过以后不得不佩服制作组的游戏恶搞精神以及极高的游戏素养。

充实的游戏内容和人物养成

《黑道圣徒Ⅳ》神奇的地方在于，在游戏进程超过一半的时候，玩家对于游戏无节操的气愤会渐渐消失，取而代之的是一种沉迷和喜爱。因为本作的故事情节毫无节操，但是在游戏内容则充满了诚意。游戏的主线围绕着拯救地球展开，但其实大部分游戏内容实在对本系列的各个人物进行着总结。每个NPC的营救任务都在和玩家一起回忆这个人物的过去。游戏编剧甚至在这个无节操的剧本下“复活”了前几作已死的NPC，例如前作人气颇高的帅哥强尼。这使得游戏的主线流程就已经十分丰富。另外本作的小游戏设定也十分人性化，虽然大部分沙盘游戏都是靠小游戏撑游戏时间的方法给玩家很好很强大的错觉。但是本次《黑道圣徒Ⅳ》采取了RPG游戏中的经验。游戏将小游戏列入支线任务，并和NPC队友的养成挂钩。随着不断帮NPC完成支线任务（其实就是玩小游戏）的过程中，玩家会增加NPC的忠诚度（抄袭《质量效应》等RPG），同时扩展游戏中地图的控制范围，增加玩家的收入，最后可以让NPC完成“进化”，成为和玩家一样拥有超能力的超级英雄。当你将所有NPC队友改造完毕，准备带领他们对外星人展开复仇时，你会突然发现这游戏的后半段流程其实是在含蓄的恶搞《复仇者联盟》。Volition你们的下限还能再低一点么？

总结：娱乐王道

记乍一看《黑道圣徒Ⅳ》像是一款吃老本坑钱的渣作。但是如果你进一步的玩进去就会发现它是一部大智若愚的作品。表面上的零节操造就了极强的娱乐性，看似犯傻的设定包含着对业界现状的恶搞和嘲讽。本作的无节操的恶搞恰恰表现出了制作组Volition对于娱乐至上的独特见解。在很多人眼里它可能不是一部优秀的游戏，但它绝对是一部好玩的游戏。比起市面上某些看似正经，其实是在无节操坑钱的所谓“大作”相比，《黑道圣徒Ⅳ》看似坑爹的外表下却蕴含着浓浓的诚意。如果你只是想在忙碌了一天以后坐下来打打游戏放松一下，那么《黑道圣徒Ⅳ》是你最佳的选择，至于节操、内涵什么的就让他们见鬼去吧，只有娱乐才是王道。



大魔头

据说这个叫Zinyak的家伙想统治地球，然后他的脑袋没了，然后就没有然后了



在服装方面，制作组依旧保持着前作无节操的精神


游戏初期的默认服装实在是——喜感……



所以我索性就不穿那些衣服了，讨厌！（节操持续丢失中）



这个画面有没有让你想起当年在街机厅被老妈打回家的日子？

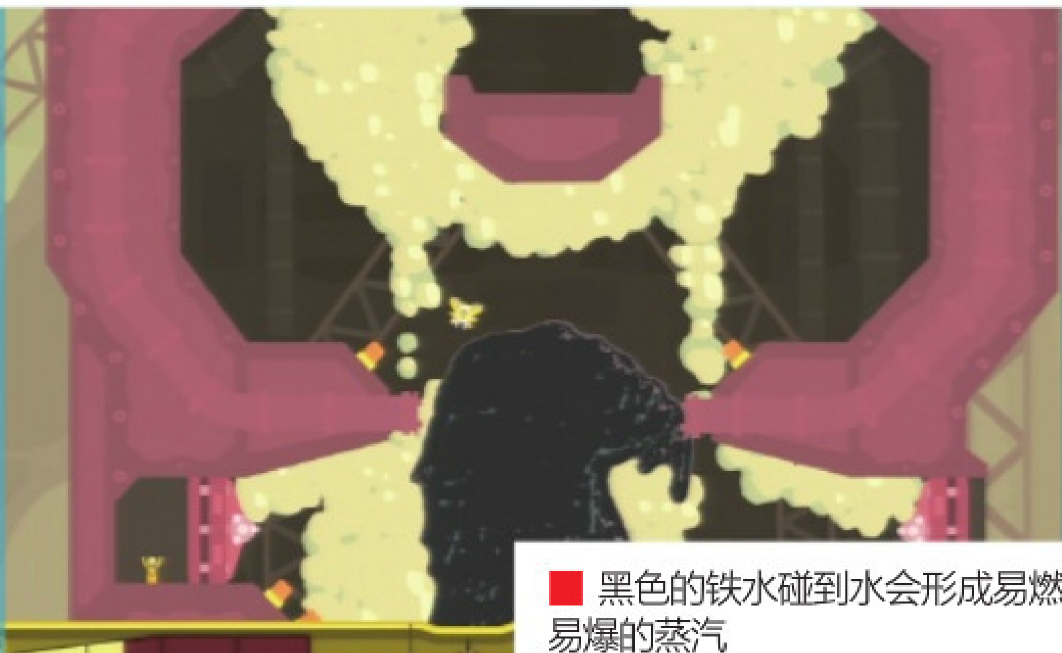

技术宅金姬改变了矩阵的内部规则，从而使得玩家成为了无敌一般的存在

■上海 西塞罗

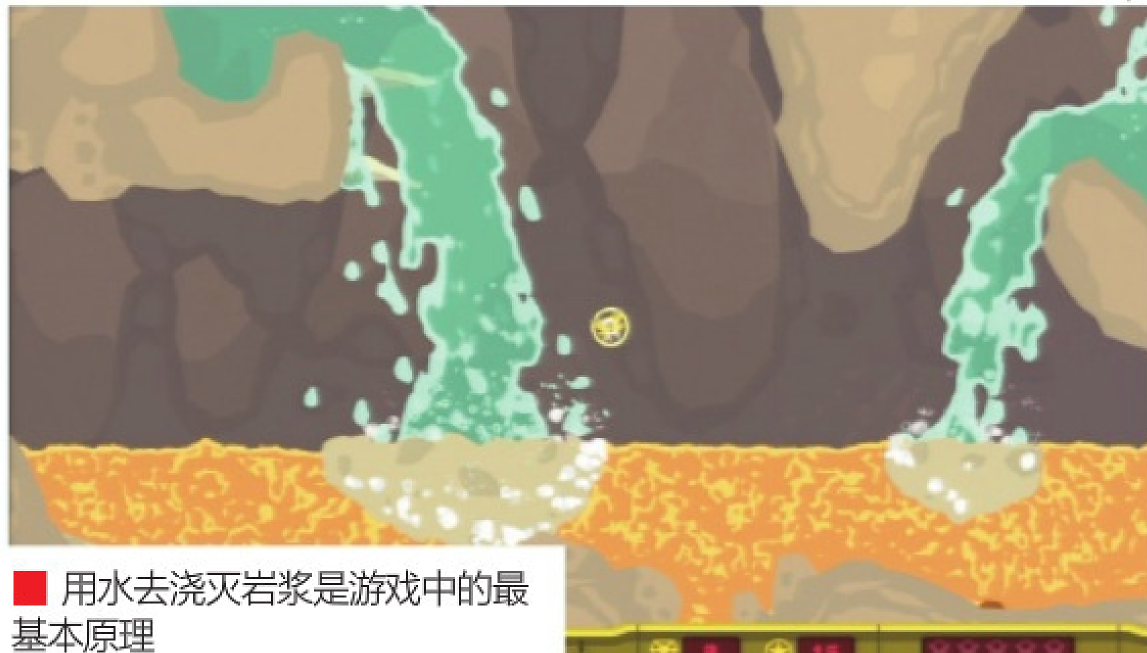
自然法则的碰撞

这些年发展最快的不是那些处于瓶颈的3A大作，而是借着各类下载复活的小型游戏和独立游戏。这些小游戏吃透了过去老经典的精髓，又没有3A大作背负的压力，在老树上开出了新花。接下来的两款游戏，是2013年独立游戏领域的最佼佼者。

像素垃圾射手
PixelJunk Shooter
类型
射击
制作
Q Entertainment
发行
SCE
发售日
2013.11.11



■ 黑色的铁水碰到水会形成易燃易爆的蒸汽



■ 用水去浇灭岩浆是游戏中的最基本原理

“像素垃圾”是一个系列的代名词，由日本的Q Entertainment打造。这家工作室东西合璧，由东西方的员工共同组成。“像素垃圾”与其说是一个系列，倒不如说是一个品牌，在它的旗下还出过赛车，塔防与体感游戏。这个品牌下的都是嘻哈幽默，简单有趣的2D游戏，而且它们大多结构精致，将怀旧与创新结合到了一起，《像素垃圾：射手》正是这么一款佳作。

《像素垃圾：射手》的故事背景十分大众，发生在一个遥远的未来，一颗人类殖民团队在探索一颗行星时突然消失，于是玩家作为救援部队就要闪亮登场了。作为探索救援机种，飞机自然又能打又能救，除了射击，还可以弹出抓钩抓人，更可以把自己当做飞镖，高速旋转切开泥土。

星球的环境十分了得，不仅有雨林雪山，火山也喷发得像染了感冒的病人，地底更是别有洞天，和人类工厂混杂在一起的是一个浩大的史前文明。敌人——从各种虫豸到机械生命，也都埋伏在各个角落，准备取玩家的性命。因为游戏具有相当大的探索成分，所以它不是那种固定往前走的卷轴版面，而是采用现在常用的双摇杆控制方式——移动与射击相互独立，在一个大版面内自由行动。虽然游戏看起来只是一个射击游戏，但是它的核心却是通过物理环境的变化解谜。

大家都知道，根据温度，物体会改变它的状态，水变蒸汽，岩浆凝固。温度也控制着玩家的生死。玩家在无论射击被击还是经过高温地带时都会提高自身的温度，一旦温度过了临界点，飞机就会失控——这时除非你掉进降温的水池里，否则碰到花花草草都是死路一条。《像素垃圾：射手》的一张地图内，往往一边还是冰天雪地，一边却是咄咄逼人的岩浆，而玩家要救的科考队员被封在一个个小隔间内。这时候玩家就要考虑如何射击打破间隔，或是凝固岩浆或是融化坚冰，有时还要乘洪水滔天之前赶紧逃跑。游戏还善于用“倒转”来丰富设计：岩浆和普通区域都有各自的生物，离开它们的生存环境就会死亡；热量是玩家的催命符，但一些关卡就是要玩家喷射岩浆除去坚冰，亦或干脆装备特殊装置，让玩家只能在高温区域活动。

除了温度反转，游戏还爱玩“磁力反转”的把戏，到后期玩家进入工业区后，就会发现铁水有着磁性，会被玩家的飞机吸引，一旦吸附过多，就会让玩家升温坠毁，这时玩家就要小心控制经过路径上这些“铁水”的量，一旦这些铁水满溢出来，就会像一个挥不掉的黑色梦魇，将玩家死死缠住。

在画面音乐方面，《像素垃圾射手》基本属于人见人爱，花见花开的一类。虽然游戏怪物颇为简单，颇有像《大蜜蜂》之类史前游戏致敬之感，但是它的细节却毫不含糊。水波和岩浆的波粼，泛起的水花，导弹喷出的气体，还有角色的各类动作，这些特效看起来简单，却搭配起来极其传神。

《像素垃圾：射手》无论从画面还是系统，都是一个精致小巧，十分紧凑的佳作，它通过一套环境改变把战斗和解谜联系到了一起，形成了一个个精巧的谜题。它规则简单却不单调，关关都有一个课题等待玩家，难度分寸却也掌握得极佳。当然，作为一个PS3平台移植过来的游戏，玩家最好配备一个双摇杆手柄，否则的话，操作还是会有一些别扭。

■上海 西塞罗

尤卡坦之舞

跟其他国家的摔跤比起来，墨西哥摔跤运动员的身形并不大，以大量空中技巧和花哨动作闻名。《墨西哥英雄大作战》，正是一款“跨越生死两界有着大量花哨战斗技巧的动作类游戏”。



■ 游戏中不乏这样的大型Boss战斗——准确地说有很多



■ 游戏画面色彩斑斓，充满了想象力



墨西哥英雄大作战
Guacamelee!
类型
动作
制作
Drinkbox Studios
发行
Drinkbox Studios
发售日
2013.8.8

墨西哥是个土著文化与西方文化并存的国家，虽然它国内大部分人信奉天主教，但是印第安文化依然深深影响着它，于是最终土洋结合，形成了一套自己独特的风格。在他们的神话中，阴间的故事占了很大的比例。我们讲述的这个游戏发生在一个宁静的墨西哥乡村，主角虽然只是一介农夫，却是总统女儿的童年好友，这时候魔王从地狱出现，为了将阴阳两界合二为一，要献上总统的女儿。主角在救援时被打入地狱，但是却被复活，戴上了传说中的面具和腰带，从地狱里复出挑战敌人。

现在但凡是稍好些的独立游戏，都需要在画面风格上做出彩。《墨西哥英雄大作战》参考了墨西哥不少传统绘画，色彩鲜明，浓墨重彩，同样的场景，阳间一片金灿灿的阳光，阴间则是幽兰深谷。人物形象则采用了标准西方漫画风格，线条硬朗，不少角色还有自己的招牌动作，几个动作配上招牌动作，角色的性格背景就呼之欲出了。

游戏的动作模式和其他清版动作差不多，前后跳跃，轻重攻击，另有战神式的一套连招系统，供玩家哼哼哈嘿。除了普通拳脚攻击，玩家还拥有四套必杀技，这四套招式既可以攻击，招式本身也有位移，可供在平台跳跃时使用，还能打破对应颜色的障碍，让玩家获得秘宝。主角既然是摔跤运动员，那摔跤也不可少，只要敌人被连击数下，就可以被主角各种抱摔，和不少清版动作游戏一样，丢出去的敌人也有作用，还会连带砸到其他敌人。游戏的跳跃技巧也极多，随着游戏的展开，主角会学会各类空中攻击和移动招式，这类跳跃技巧与关卡阴阳两界以及开放性的关卡设计结合，形成了游戏最有魅力的部分。

《墨西哥英雄大作战》大量参考了《银河战士》和《恶魔城：夜下月想曲》，采取了开放性的结构。这类游戏路径往往不只有一条，玩家在进行主线时只能接触到最普通的一条。不过通过主线时玩家可以获得各种各样的技能，这些技能不仅可以用来战斗，也能用来通过之前通不过的障碍，来获取各种奖励，更加强化自己。不过在《墨西哥英雄大作战》中，真正挑战玩家的，则是各种跳跃技巧。

《墨西哥英雄大作战》有着各种各样的跳跃和墙上移动技巧，除了二段跳，玩家还可以吸附在墙上，在墙壁间来回跳跃；以及在空中做水平冲刺，二段跳后再继续向上冲拳等等。每个游戏场景又分成阴阳两界，于是某一界有的跳跃点，在另一界并不存在。游戏中对玩家挑战的最高极限，就是在不断切换两个世界中，如何将招式串联起来顺利到达下个跳跃点。

游戏在战斗方面也采取了类似的思路，同一个房间中的敌人也分属阴阳两界，那些跨界敌人可以打你，你却打不到他们。于是战斗的最高课题就变成“如何避开异世界敌人的攻击，将眼下世界的敌人打败”或是“如何切换世界，将最容易击败的敌人打败”。上文说过那4种特殊招式，与之相应的，则是敌人会有相应颜色的盾，玩家要用招式击破对应的盾，才能真正伤害它。

与轻松休闲的《像素垃圾射手》相比，《墨西哥大作战》是款不折不扣的硬核之作，好在制作者也体谅现在的速食玩家，设置了相当多的存盘点，跳下悬崖也不会死。游戏在主线上也不会有太多难为玩家的地方，不过在强调跳跃的迷宫支线和中程就开放的竞技场上，会让讲究完美的玩家好好琢磨几个小时。P

■浙江 木然

戏如人生

以前我一直觉得哲学离我们这些凡夫俗子太远，是一座可望不可即的空中楼阁。直到我真正开始接触这方面的内容后，才发现自己犯了一个许多人都容易犯的错误：遇到不懂的东西，就本能地认为它很牛X。

实际上，哲学并不是空中楼阁，它广泛存在于日常生活和社会百态之中，甚至在游戏里，你也能发现它的痕迹。我今天要谈的《Dan The Man》，就是其中一例。

《Dan The Man》是Youtobe上一个很火的视频系列，它以传统的横版卷轴游戏的形式讲述了少年阿丹的成长史。关于这个视频的译名我纠结了很久，起初想叫它“丹的故事”，似乎略显普通，直译成“丹这个人”肯定也是不行的。后来我注意到“The Man”在英语语境中也有“普通人”的意思，联想到该作品所表达的寓意和立足点，于是，《凡人阿丹》这个名字便应运而生。没错，主角阿丹是个凡人，尽管他很能打，但他还是经常犯错、迷惘，对生活没有目标和主见。看到他，感觉就像看到自己一样亲切——对不起，扯远了，还是让我们回头看看，阿丹这一路是如何走来的吧。

充满隐喻的游戏寓言

《凡人阿丹》视频系列一共有7集，其中第一集与后面6集之间相隔的时间较长，内容上并不连贯，因此可以当作两个故事来看。不过二者的共通点是都以游戏的方式对现实极尽讽刺吐槽之能事，完全颠覆了我们对于传统游戏中“打BOSS救公主”或类似套路的认知。要知道游戏世界尽管并不美好，但多少还是寄托了制作者的一些幻想的。而《凡人阿丹》，它就是那么裸露直接，模仿先哲乔治·奥威尔《动物庄园》的方式，将现实以寓言化的手段解构，再以游戏的形式展现在观众面前。看不懂的人可能会说：“这算是哪门子游戏？”而明白人除了会心一（苦）笑外，恐怕更多的还是感慨兼无奈吧。

《凡人阿丹》的第一集使用了一个很俗很不新颖的开场：阿丹一路过关斩将，最后推倒Boss拿到钥匙，救出了被囚禁在塔中的公主。谁知带着这个“白富美”回家以后发现噩梦才刚刚开始：公主来到阿丹的“蜗居”后希望阿丹给她买辆跑车，阿丹只好应允，紧接着公主又要阿丹给她弄个游泳池，阿丹也照办，但公主仍不满足，有了游泳池又要珠宝首饰，有了珠宝首饰又要豪华别墅……为博红颜一笑阿丹受尽委屈，被迫用信用卡透支了一大堆商品，直到他无力还款，被银行派来的两个彪形大汉抬走了一切财物。公主看到阿丹落魄如斯不仅不安慰反而与他一刀两断，一回头又跟富商好上了——阿丹这才明白原来一切都是富商的算计，愤而跟富商扭打起来，结果不敌被打倒在地。眼看着公主跟着富商上了他的直升飞机，心有不甘的阿丹追上前去，和富商又是一番对打，过程中不小心将给公主买的宠物犬踢到了螺旋桨上导致飞机坠毁最后Game Over。读档重来的阿丹把营救公主的流程又过了一遍，只不过这次他拿到钥匙后并没有马上救出公主，而是跑到富商家把钥匙给他，免去了这段孽缘。

第2到7集讲述的是阿丹的另一个爱情故事：在一场对抗Boss的战斗中阿丹认识了女汉子，两人携手克服了许多困难，并成功地在一起了。就连表白的过程也充满了趣味：阿丹和女汉子从高空坠落，底下是滚烫的岩浆，女汉子说出了她喜欢阿丹，而阿丹却一直在犹豫，在许多事物之间徘徊不定（中途还暂停放了个屁），当爱心的另一端终于出现女汉子时，岩浆池立即化作了爱心池，两人坠入“爱河”，危机解除。这个看似庸俗的情节把恶俗的肥皂剧讽刺得体无完肤：阿丹在下坠过程中左右按键选择了那么多东西以后最终才选择了女汉子，与其说是不会爱不如说是爱并没有那么万能——结果他在选到“正确选项”之后又得以化险为夷，这又成为了一个反讽：其实我们都知道爱情没杜拉斯说得那么美好伟大，它很多时候只是性激素与荷尔蒙的产物而已。

关于续集的纠结

和那些充满隐喻和反讽的桥段相比，《凡人阿丹》的主线故事倒显得简单许多。国王为了获得电力寻欢作乐绑架了一条幼龙，强迫其吐火发电，这个阴谋被因为打退了恶龙而被邀请到城堡的阿丹和女汉子误打误撞给粉碎了。王国董事会为此又拿出了新的替代方案——绑架平民百姓利用“跑步机”发电，因为被阿丹抛弃而落单被擒的女汉子也在受害者之列。国王的不义之举遭到了民众的激烈反抗，起义军也揭竿而起，就在这时意外坠崖而Game Over的阿丹成功“续关”归来，被起义军推举为领袖。视频到这里就结束了，但在第七集的末尾出现了一段完成度与可玩

度看似极高的游戏“实机运行”的内容，使人怀疑整个视频系列其实不过是一部加长版的游戏广告而已——尽管许多人根据视频的表现认为该游戏值得一玩。

那么，游戏在哪里呢？或者说，那个遥遥无期的“第8集”还会出吗？这是很多观众心里的疑问。有人对此做了这样的解读：第八集的主角其实就是我们自己，Dan就是我们所有人的缩影，我们骄纵轻狂，恣意妄为，不知道自己生活的目标和意义在哪里，但是经历各种各样的挫折，我们也会成长，逐渐变成阿丹在第七集最后那样，一个武装到心灵的战士，为了自己的所爱而战斗；因此，从“消失”的第八集开始，接下来的人生游戏就要我们自己去玩了，而结尾那段燃爆的游戏预告，无疑是为我们通关自己的人生而奏响的战歌。

阿丹是谁

阿丹是《凡人阿丹》里的一个虚拟人物，但《凡人阿丹》实际上是一个由人操作的游戏，从最早那个“输入主角名字”的画面开始，作者就传达了希望我们把自己代入到这个游戏中去的意思，但并非是完全代入——从表现上来看，Dan也是一个有着自己个性的人：当他认为自己该对某个人好的时候就全力对她好，甚至卖肾卖身也在所不惜，但同时他又极其容易忽略身边真正爱他的人，比如在Ana出现的时候他可以毫不犹豫地抛弃女汉子，并说“She is not real”（她不是真实存在），在那一刻恐怕连他自己都不清楚他对女汉子是否存在感情，因为在这方面，他一直是处于一个被动接受的状态，包括和女汉子认识、在一起，甚至共处一室，他都没有表现出积极主动的一面，就连最后他赶回去挽回女汉子也是出于通关游戏的目的。可以看出作者对于爱情的态度相当的消极，多少也反映了部分现代人爱情观的崩毁。

不光如此，这种对现代人的诟病还被进一步地“发扬光大”。阿丹认识Ana之后很快就对后者敞开了心扉，原因在于他们交流的方式是打字输入，他们甚至觉得这种方式比直接面对面的交谈更利于彼此沟通。联想到我们平时在网络上与陌生人奋“键”疾书，而在现实里却和熟人说不上几句话，也难怪有评论说“对于我们三次元的人来讲，除了自己哪个不是NPC”。这种习惯性冷漠和输入依赖症，让我们几乎失去了正常表达的能力。

阿丹到底是个什么样的人呢？他迷信GTA式的暴力，觉得什么事情都可以用最简单直接的方式解决，能用钱就用钱，能用拳头就用拳头，这在营救白富美、胖揍酒吧男等情节中都有充分的体现。但他对于感情又相当迟钝，对女汉子的爱视若罔闻，被Ana点醒以后才急忙跑回去道歉认错。其实根据MMO的规则，他大可以放弃女汉子，跟Ana一起或者用其他的方式玩下去，然而他自己又承认“这个游戏简直荒唐”，觉得通关才是第一要素。殊不知作者在MMO那一集用的Loading界面就是一个地球——就算你能把《地球OL》打通，你又能跑到哪里去？少年，其实这就是你自己的人生啊。

阿丹这样的人在现实中并不少见，他们多不是什么坏人，也不是什么英雄，只是一群普通人。只不过作者有意把现代人的问题都集中在他身上，所以他看起来才显得毛病多多。当我们对阿丹评头论足时，往往对于自己身上那些类似的问题选择性无视。我想，这恐怕才是《凡人阿丹》最大的讽刺。


其实这个问题我们也想问：到底什么是爱情呢？


续关重生的阿丹终于成为了众望所归的英雄



第6集的这个Loading页面，作者想要影射的东西已经很明显了


Reload重来后，阿丹把钥匙交给了富商，变相完成了关卡


还能见到第8集吗？还能玩到游戏吗？

勇敢者的游戏
浅谈“吸金”网游



■天津 afer

自从网游变成道具收费，“吸金”这个词就流行了起来。到底什么样的游戏算吸金，什么样的游戏算合理收费？这是一个值得探讨的问题。

闲来无事看看旧电影是本人的兴趣之一，重温旧物往往能带来很新的体验，最近一时兴起，突然想起了过去看的一部《勇敢者的游戏》，于是便重温了一下，特效虽然不是出类拔萃，剧情也不是多么跌宕细腻，但是却能找回当年的感觉。电影中的Jumanji是一副为了让游戏者忘记现实，一旦进入不完成游戏就无法脱身的魔棋。在剧情中主角艾伦被困在其中26年，出来都成了野人了。这确实是勇敢者才能玩的游戏，这里要给中译的题目点个赞，很好地把这个游戏解释清楚。

儿时我们不免会产生很多幻想，认为这种游戏很好玩，但奇幻终究是奇幻。现在蓬勃发展的网游其实已经部分实现了我们的愿望。虽然是虚拟的无实感的体验，但是从某种角度来讲更安全更省心。至于不完成游戏无法退出，一个是出于人道的角度考虑不可以（上个厕所什么的），另一个是从安全的角度考虑，而最后就是技术角度，游戏不可能把人吸进去……什么？某种程度上实现了？这么危险的事情有可能发生？不，虽然不能把人吸到游戏里，但可以把另一个东西吸进去——钱。

理想和现实是两回事

先来辨析下“吸金”的定义，它的定义就是没有定义。别冲我扔鞋，这是因为是否“吸金”完全取决于玩家群体和玩家立场。我如果说一个游戏“吸金”，喜欢它的玩家往往会加以反驳。“吸金”可以说是一个贬义词，对于玩家或者厂商来讲这个词多少有点刺耳。单纯地把“吸金”当做一种行为看待，你会发现用不同的尺度去衡量得到的结果会很不一样。所以我说，一款游戏吸不吸金并不取决于玩家投进多少钱，而



▲网上流行的一个漫画，大家自己填吧……

是取决于玩家的感觉——比如你会买个性装饰产品吗？休闲类网游大多都采取了这种收费方式，而且还人畜无害，不影响平衡，付费项目大部分都是个性皮肤或者特殊形象的小道具之类，往往让对方眼前一亮，自己买个开心甚至是图个炫耀，就如同在《坦克世界》里购买“黄金59”的人一样，坦克本身没有任何性能优势，只不过是“有爱”罢了，但从实际的“量”去看，这笔买卖的人民币花费可不小，所以“黄金59”是不是属于“吸金”很难说清楚。

还有一个表现就是“吸金”这个词往往被用在免费游戏上，归结原因就是免费和实际的投入造成的心理落差往往令玩家无法接受，理想和现实的冲突很容易造成这个局面。这也是免费游戏被一些玩家垢病的原因，暗箭伤人比明刀明枪更遭人唾弃。EVE的玩家就呼吁游戏回归时间收费，赶紧摆脱排队的痛苦，这是技术问题。也有不同群体玩家发生争执的情况，比如《传奇世界》改免费的时候就有人反对，还有《龙族》和《新龙族》，虽然例子比较久远，不过话题从未停止过，收费免费两派玩家往往各执一词，争论甚至扯到文明素质方面，激烈之时还涉及问候亲属，令人唏嘘不已。这类争吵往往在运营模式更变的时候闹得最凶，觉得实际投入比原先大的玩家总不免产生游戏“吸金”的慨叹，而通过免费模式玩到游戏的玩家开始享受这免费午餐时就不大容易产生“吸金”的实感。

眼花缭乱种类繁多的收费模式

回顾网游的收费模式，最古老的模式应该就是点卡月卡。想当年我嚼着方便面去网吧、报刊亭或者游戏店买点卡的情景还历历在目，明码标价往往是争议比较小的一种方式，但实际上点卡也有“不科学”的地方。一般点卡分为月卡、季卡、年卡、还有消费点卡，最后一种时间可以灵活掌握，而前者显然比较划算，但问题是运营方往往不给你选择。比如《魔兽世界》30元一张的点卡是唯一解，公测时坐狮鹫飞行这一令人愉悦的旅行方式在此时令我看着表陷入了深思。长期运营获得报酬是理所应当，但定价是否暴利或者收费方式是否合理往往被玩家们议论，虽然换算过来不过是“一包烟钱”“少吃点肉”“多几包方便面”，但是方便面就是方便面，你如何换算它也是冷酷无情的方便面（切身感受）。实际上现在很多单机游戏也有官方运营的服务器在背后支持，但收费相比就很厚道了，虽然这几年有了EA……不，DLC这种收费模式。很多玩家诟病一些游戏收费过高确实是事实，这可以说是“吸金”最传统的模式。

当收费模式发展到免费游戏时代，花样就开始多起来，很多付费的东西往往都是消耗性和租借性质的东西，比如《大海战》中的高级船舰。不过《坦克世界》倒是执行了一次性投入的收费标准，59式坦克一次投入就可以永久使用，很划算吧？实际上59的分级“非常科学”，达到T54的性能分房却低一个级别，说白了就是这辆金币坦克的收益、性能和分房都比普通坦克好，所以被59“下山”虐的玩家会果断去买一个，这样的游戏设计算是很高明的营销方式了。

最近我还找到一款页游叫《坦克英



▲旁边的那个战斗力是靠综合能力计算的，其实系统也有创新



▲卡牌游戏与动漫人物联动吸引玩家



▲至今还有多少玩家在坚守这一岗位？



▲《模拟人生：龙谷》到现在到底有多少DLC了哪位玩家还记得？


▲吃我大59改——由于59的性能和分房优势，一些神级兵器被玩家戏谑为59改，例如图片中的死星

雄》，直截了当说就是《坦克世界》的网页版。一开始觉得免费还休闲，到后面发现不对头，当发现游戏里有卡片合成我就有了不好的预感，结果这些卡片真的能对数值产生影响。游戏中升级要靠胜利来取得“战斗力”，坦克靠升级的数值计算，而不是《坦克世界》里的固定数据。说白了，在《坦克英雄》里玩家可以通过投入人民币打造一辆“无敌坦克”，可以随意虐爆同级别的非人民币玩家。《坦克英雄》的收费设计在网页游戏里并不新鲜，但往往这些东西会破坏平衡。《坦克世界》里一辆59就被玩家广为垢病，而在这款网页游戏里只要肯花钱，辆辆坦克都可以被打造成59，以这样的理念设计出来的游戏，它能维持多长时间的生命也可想而知的了。

为欲望买单

在免费游戏里，有很多东西让玩家不爽。但实际上对免费玩家来讲，许多东西并不是得不到，无非就是慢点。抱着休闲的态度，无论是《坦克世界》还是《坦克英雄》似乎都能有一搭没一搭地玩一玩，但那些只要花钱就能立即得到的道具就像悬在伊甸果中的苹果，随时诱惑着你。如果说练级要快点体现不出欲望、装备要好点也体现不出欲望的话，那么在各种打折优惠活动下，这种欲望恐怕就要被激发出来了。比如《坦克世界》的种种抽奖活动就引得英雄尽折腰，“限时活动”和“任务”则是最近的一个风潮，刺激玩家消费的欲望。

我前面提过卡片吧？为什么说一看到卡片我就有不好的预感呢？想想手游大厂SQUARE ENIX（无误）推出的游戏《扩散性百万亚瑟王》让盛大公司达到了单日收入1000万人民币的佳绩！这款游戏也被国内玩家戏称为“百万课金王”（课金在日语中即为付费的意思）。游戏采用完全随机的方式让玩家抽卡牌，花钱也未必能得到想到的卡牌。其中的高级卡要满破需要起码5张或者更多的同种卡，不花钱抽卡非常难集齐，“11连”（连抽11次卡）简直是吸金利器，不少玩家在此投入数千、数万元都是小数字。游戏还经常借助厂商的雄厚实力来和其它动漫联动，引得无数爱好者掏腰包。另外，游戏活动很多是限时的，为了得到卡牌，玩家必须在限定时间达成条件——于是课金就更没商量了。而通过玩家间的排名来取得指定卡牌的方式更是直接奠定了“钱＋精力＋时间＝排位”的玩法形式……但这些东西意味着什么呢？只是卡片而已——还不是实物的。但许多人就在欲望的支配下毫不犹豫地掏了钱。

对于“百万课金王”的消费，旁观者可能都无法理解，但就是如此简单的设计却能令玩家付出许多，这就是游戏的奇特之处吧。就如《勇敢者的游戏》里那个灰头土脸的棋盘却能吸引孩子们打开一样。然而游戏毕竟只是游戏，游戏里的东西也不能当饭吃。《暗黑破坏神》里的井水并不能给电脑前的玩家解渴，游戏公司也不会因为玩家打出钱来而受益，那可不是看来很可疑的比特币，还附带“增值”功能。厂商的收入大部分来自收费项目，虽然有广告和营销合作等项目，但目前总的来讲还是靠玩家的“购买力”来进行盈利。

当玩家听到“免费”这两个字的时候不免会把这个词理想化，但却忘了大部分公司选用“免费运营”的理由是为了更多地盈利，所以收钱是天经地义这件事反而被玩家们淡忘了。有人说收费游戏坑，也有人说免费游戏阴，但实际上免费游戏提供了更多的选择空间。收费游戏现在越来越少，也说明免费这一模式被大众所认可。但从另一个角度讲，收费游戏是一次性计费或按时计费，而免费游戏很多东西是没有上限的。前段时间有一则新闻，一个十几岁的孩子抢了舅舅两万块钱买了CF里面所有的武器——花了15000，这实在令我瞠目结舌。所以我觉得，无论是收费模式还是免费模式，厂商更多时候应该提供一个让人觉得“值得”的定价，而玩家们消费之前也应该想想，这东西值不值得花钱，理性消费才是不被“吸金”的关键。



▲《坦克世界》59用户的保有量已经很高，游戏开始“吸金乏力”


▲山寨页游《坦克英雄》里的金币车



▲这个强化系统的意思很明显……



2013年12月部分网游测试列表

游戏名称	状态	开发	运营	测试时间
争渡三国	不删档内测	争渡科技	争渡科技	2013/12/6
激战2	不删档内测	ArenaNet	空中网	2013/12/6
侠义天下	公测	成都酷嘟嘟	成都酷嘟嘟	2013/12/9
魔侠传	内测	极致游戏	极致游戏	2013/12/10
冠军对决	首次测试	育碧	碧汉网络	2013/12/10
女神战机	不删档封测	火云网络	银火网络	2013/12/12
众神争霸	首次测试	腾讯	腾讯	2013/12/12
Q群仙传OL	不删档内测	龙图智库	龙图智库	2013/12/13
电影帝国	不删档内测	境界游戏	境界游戏	2013/12/13
勇者大冒险	首次测试	像素软件	腾讯	2013/12/16
超神英雄	首次测试	S2 GAMES	腾讯	2013/12/16
霸三国OL	内测	腾讯	腾讯	2013/12/18
自由篮球	公测	JOYCITY	世纪天成	2013/12/19
魂之猎手	封测	CJ E&M Games	腾讯	2013/12/19
爆裂天空	不删档测试	网易	网易	2013/12/20
摩登原始人	内测	成都寰宇	友为网络	2013/12/20
零纪元	内测	万游引力	万游引力	2013/12/21
上古世纪	内测	XL GAMES	腾讯	2013/12/26
罗德岛战记	内测	网成科技	U7平台	2013/12/26
天空之剑	不删档测试	雪羽网络	中青宝	2013/12/27

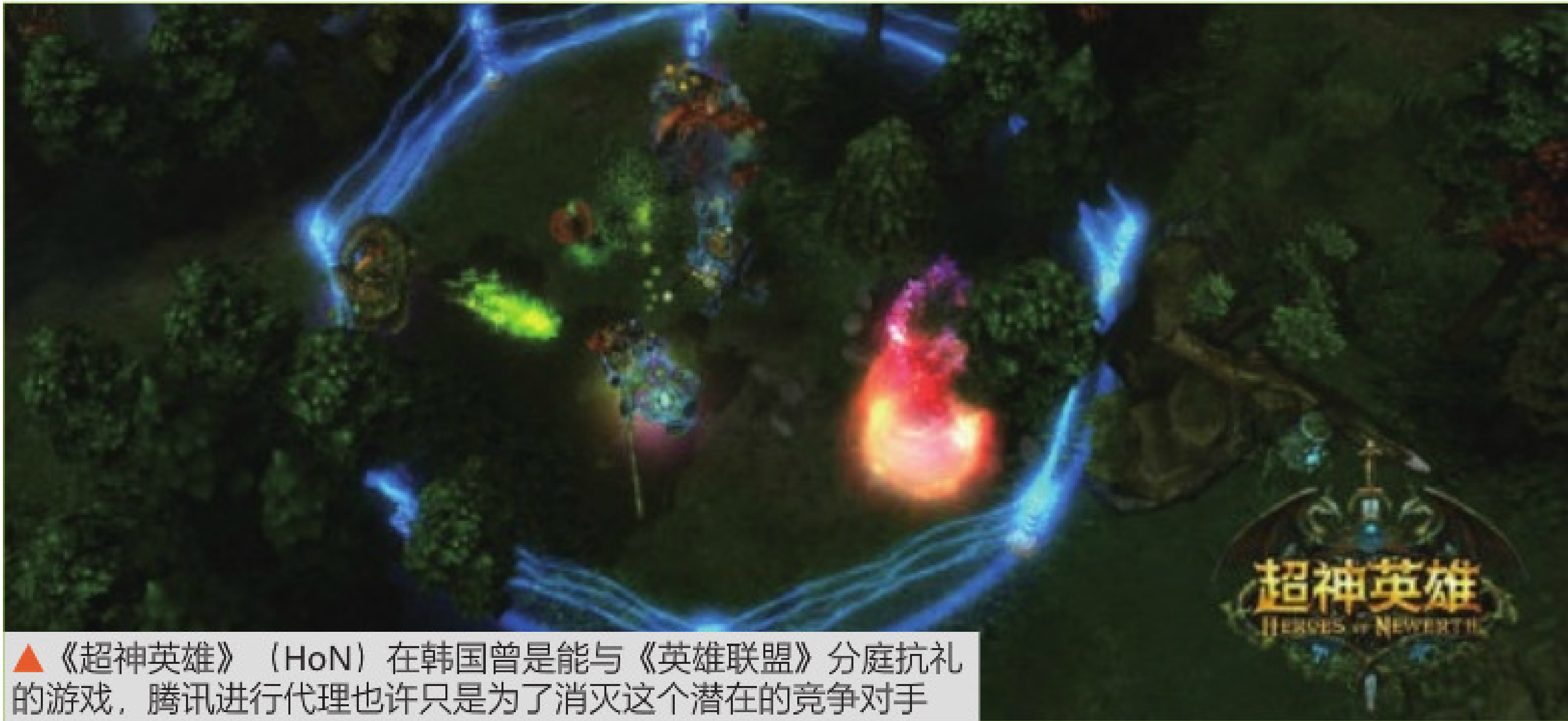


月评

时值年底，各类游戏年度峰会开始密集召开，今年的游戏大会在一片手游狂欢中开宴，倒让传统客户端游戏这边显得有些冷清。年底最吸引眼球的客户端游戏展会也许还要属腾讯的TGC2013（腾讯游戏嘉年华）了。腾讯在11月到12月之间推出的网游新作测试事实上也做到了力压各路竞争对手，进一步坐稳了老大的位置。

在12月展开各类测试的网游一共不到50款，其中属于腾讯代理运营或研发的游戏就多达7款，几乎占到五分之一。在12月迎来首次测试的游戏中腾讯系游戏更是占了其中的一半，既有《众神争霸》等代理的国外大作，也有《勇者大冒险》这样的国产风格类游戏。

腾讯的游戏体系发展到现在，不好说每款游戏都是素质最好的，但它最大的特点就是每款游戏有明确的玩家群体定位，并且会在这个定位中挖掘得比较深，这可能是腾讯能够一直维持游戏帝国不被竞争对手动摇的原因之一。不过随着腾讯代理及原创游戏的数量越来越多，腾讯游戏内部的竞争已经越来越激烈，像年底腾讯代理的《众神争霸》与《超神英雄》两款游戏都属于MOBA类型的竞技网游，玩家群体与《英雄联盟》严重重合。在《英雄联盟》人气火爆的现在，很难想象腾讯会对新游戏项目投入太多的力度推广宣传。在这种情况下二线游戏很可能只能作为备胎甚至变成弃卒，不由让人担心好游戏就此被埋没。P



▲《超神英雄》（HoN）在韩国曾是能与《英雄联盟》分庭抗礼的游戏，腾讯进行代理也许只是为了消灭这个潜在的竞争对手

8

开发 育碧 运营 碧汉网络 状态 首次测试

魔法门冠军对决

卡牌游戏借手游之势逆袭网游客户端，真可谓此一时彼一时也。





几年前育碧就公布了这款以“魔法门”为背景的卡牌游戏。与暴雪的《炉石传说》一样，这并不是一款只面向手机平台的游戏，PC玩家也可以在电脑上体验游戏。作为卡牌游戏，本作以严谨的系统规则与良好的竞技平衡为主打。育碧的工夫并不只花在美观的卡片设计与良好的界面体验上，只要玩过几把就能体会到卡牌策略的乐趣，系统稍显复杂导致上手不易也许是本作对新手玩家最大的障碍，希望“魔法门”系列深邃的背景能帮助玩家克服上手期的阵痛。

7

开发 JOYCITY 运营 世纪天成 状态 公测

自由篮球

韩国厂商并不追求样样一流，却很会在夹缝中寻找自己的生存之道。





这两年体育类网游正悄然间占据越来越大的市场，其中篮球网游的主流依然是3vs3的半场街头模式。本作实际上是此前在国内流行一时的《街头篮球》的正统续作，只是由于更换了代理商才改名为《自由篮球》。比起腾讯代理的《NBA2K Online》，本作在画面上并没有优势，也缺乏与现实中篮球比赛的互动。本作通过卡通渲染的画风着力表现角色个性，与追求真实性的《NBA2K Online》等篮球游戏实现差异化竞争，用自己的风格吸引特定玩家群体，玩起来别有一番乐趣。

4

开发 火云网络 运营 银火网络 状态 不删档封测

女神战机

来看看一款原本面向小众玩家的STG是如何堕落成五毒俱全的三流端游的吧。





本作其实是半年前曾评测过的飞行射击游戏（STG）《雷电2》的换壳翻新作。从游戏名字换成《女神战机》就可以看出，新作的定位已经彻底低俗化。游戏在之前的基础上增加了挂机、托管、奴隶、赛马等一系列国产三流游戏的无良系统，还加入了爆衣、女仆、后宫等各类低俗内容，可谓五毒俱全，变成了一个不伦不类的游戏。本作一开始明明是一款有想法有追求的游戏，没想到短短几年之后竟“进化”成了现在这般地步，实在令人感叹国产游戏的“酱缸文化”可以毁掉太多的理想与梦想。



观点

当网络写手成为网游老板

■北京 一丝blue

2013年对中国网络文学来说确实是发展迅猛的一年，虽然起点中文网的人事变动让人感叹“中国合伙人”只是存在于电影中的理想，但正是这些频繁的人事变动说明了网络文学的蛋糕正在越做越大，面对变大的蛋糕，各方势力要求重新划分利益的愿望才会变得如此迫切。

网络文学的蛋糕到底应该如何来分？至今没有答案。无论是第一线的小说作者还是各式各样的文学网站都在努力寻找答案。2013年“起点”在经历了人事变动的阵痛之后动作频繁，在稳定军心的同时，也是为了探索新的切分蛋糕的方式，盛大拿出来做榜样的人物就是著名写手唐家三少。

熟悉网络文学的人对唐家三少这个名字肯定不会陌生，也许还能随口说出几部小说的名字。作为起点白金作家，唐家三少一直都是起点乃至盛大文学极力打造的作家品牌，唐家三少也在多年的创作过程中积累了巨额资本，在《华西都市报》发布的“网络作家富豪榜”中连续两年蝉联榜首，版税收入均为千万级别。2013年底，盛大文学与唐家三少宣布合作成立国内首家网络作家全版权运营工作室“唐Studio”。这是文学网站首次与网络作家结成合伙人关系共同运营版权。作家手上握有这么多的资本，总会萌发投资需求；作家本身成名之后的粉丝效应也让作家成为一个具有影响力的自媒体；作家与网站共同打造的知名作品则会成为改编的绝佳题材。正是这三方面的因素促使“唐Studio”的成立。盛大要借唐家三少告诉众多网络写手：“跟着我，有米吃。”

网络文学发端于互联网，天生与网络游戏等互联网娱乐形式更为亲近，曾经许多网络写手都对做游戏起家的盛大抱有很高的期望，期望自己的小说有朝一日能够被改编成网游，享受“一夜暴富”的快感。但事实上，网络小说的游戏改编之路并不平坦，一是传统客户端游戏投入太大风险太高，不适合“量产”，二是许多名家写手也不愿意在盛大一棵树上吊死，有钱何不自己单干？

比如唐家三少早年就投资入股了一家游戏公司“第一波网络科技有限公司”，这家公司的另一位大股东付强便是另一位著名网络写手“撒冷”。这家公司利用在网络作家中的良好人脉接手制作了多款小说改编的游戏，包括《莽荒纪》《绝世天府》《唐门世界》等。2013年后公司顺应时势杀入手游市场也取得了成功。这才引发了2013年底上市公司骅威股份收购第一波并增加投资的资本新闻。若不是这次增资收购公布了股东名单，甚至没有人知道原来唐家三少等人早就入股了游戏公司。现在也就明白为什么盛大改编《星辰变》等多部小说，却唯独没有对当家花旦唐家三少的作品进行游戏改编，原来是人家自己早有公司进行这方面的运作了。

既然小说作者要单干，盛大自然也没有办法，不过与之相应的，盛大也不会对作者开放自己的平台与渠道，更别说是让小说与改编游戏互动。在2013年盛大文学收购“小说阅读网”之后，它已占据中国网络文学80%的市场份额。可见，网络小说的用户群体大量集中在盛大体系之内，小说改编的游戏对这部分用户本来是最具吸引力的。尤其在如今手机游戏风生水起的时刻，原来客户端游戏投资风险大无法量产的问题已经不复存在，而网络写手的小公司模式却不适应手游“小制作、大营销”的商业模式，于是盛大与唐家三少在2013年底各退一步，成立了“唐Studio”负责版权作品的改编运营规划。

可见，无论是文学网站还是小说作家，最终都选择“版权”作为切分蛋糕的新方式。这既是法制规范的需要，也是相对最为公平合理的利益划分方式。不过对小说粉丝来说，最关心的是当网络写手成了网游公司老板后，还能看到稳定高质量的小说更新吗？经过版权规范管理后，小说改编的游戏能够摘掉“三流骗线游戏”的帽子吗？这些问题，还有待于唐家三少及其后来者们以实际行为来给出答案。



▲手游《唐门世界》将唐家三少多部作品的人物集中到一款游戏中，加上唐家三少的微博微信营销，一举成功

■写在前面

这是2014年桌游栏目的第一期，按道理应该说些喜庆的话，但回首2013年一年国内桌游业的发展，实在是让人忧心忡忡。

从两年多前开始，国产桌游圈子确实红火过一阵子，那时，国产桌游大量涌现，形势至少看起来很喜人。其实当时就有很大隐忧，这些投入到桌游行当的人，有很大一部分是忠实的桌游爱好者，爱好者有热情，甚至也有不错的桌游创意，但多半缺乏持续投入的实力，有些还抱着靠一款游戏想一鸣惊人出人头地的心理，理想与现实的差距会让他们的热情迅速冷却。还有一部分投入桌游行当的人，他们只把桌游作为一个行业来经营，谈不上对桌游有爱，在没有得到想象中的回报的情况下，自然也就偃旗息鼓了。

大浪淘沙，不管什么行业，坚持下去才能胜利，现在还坚持在桌游领域奋战的朋友们，其精神值得赞赏。

表面的虚华散去后，人们更能冷静的思考，罗马不是一天建成的，踏实地努力才是成功的必由之路。希望在新的一年里，国产桌游业可以少些浮夸，多做些实事，走上正轨，稳步发展。

本期栏目的文章内容，讲的是春节期间玩什么桌游的事儿。难得春节假期，亲戚朋友聚在一起，麻将、扑克啥的就有点儿俗了，找几款桌游玩，会显得高端洋气。具体的游戏推荐，这里不多说了，大家去看正文，下面想讲讲桌游购买的问题。

首先是呼吁玩家要购买正版桌游，虽说国内目前还没有建立起通畅的正版桌游销售渠道，购买桌游主要还是靠淘宝等网上订货渠道，但正版意识要从头开始培养。另外仿制品虽然看起来与真品有那么七八分相像，但实际质量上（色彩、材质等方面）相差却甚多，自家玩的游戏，还是买正版的为好。

就网上购买渠道来讲，现在已经有了很多的信誉很不错的销售者，为了避广告之嫌疑，这里不列出具体的名称，建议大家多比较，自然分出优劣。实在没有头绪的话，也可以去实体的桌游吧，就算他们不销售桌游，至少会给出推荐和建议。

新的一年里，桌游栏目也在寻求改变，广大的爱好者对于栏目有什么样的意见和建议，欢迎大家同小编进行交流。

同时，我们将一如既往地坚定支持国产桌游行业，愿意同有志于发展国产桌游业的朋友进行各种形式的合作，为国产桌游业的发展做些力所能及的事情。P

春节玩什么？桌游大推荐

■策划 本刊编辑部 ■执笔 君子不器

春节假期是个难得的长假，无论是传统的庙会，还是长途或短途的旅行，都十分令人期待。随着桌游的普及，越来越多的人也会选择去桌游吧玩桌游来度过假期中的几天，不过，去桌游吧总要约时间、凑人数，还需要定位。如果买几款桌游用在不同的聚会上，不失为一种很好的选择。家庭聚会，同学聚会，户外郊游等等，带上一两款桌游，在闲暇之余拿出来活跃气氛，填补空白时间。

家庭聚会是假期最常见的聚会，走亲访友或是全家人欢聚一堂，但是饭后的时间总是有些尴尬，老人们可能会支起麻将桌，年轻人则可能会选择出去逛街，或者干脆就回家睡觉了，因为确实不太容易玩到一起。近几年来，德国的桌面游戏引导者们，正在不断努力推动这种适合家庭的游戏，在各类评奖活动中对适于家庭的游戏进行倾斜，引导更多的设计师设计可以适合家庭的桌游。

下面，我们就推荐一些适合在春节期间聚会使用的桌游。

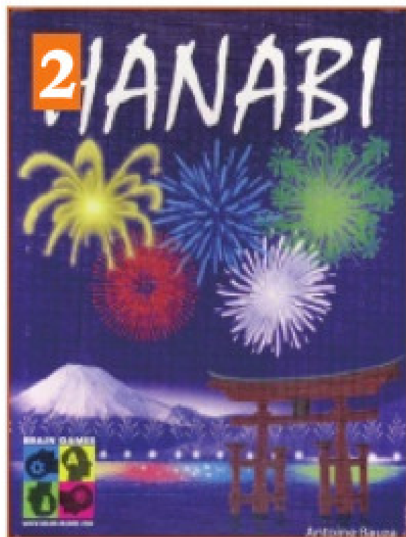
家庭游戏

首先推荐的必须是2013年的德国游戏大奖得主《Hanabi》（中文译名：花火），这是一款非常简单但很有趣的卡牌游戏，首先，这是一款合作类游戏，所有玩家共同完成游戏目标，其次，它只有55张牌，虽然有一些小的圆片指示物，但是可以用任何东西替代，最后，它老少皆宜，规则简单，任何年龄的人都可以学会，并且参与到其中，而且放烟火的游戏，也蛮适合新年的气氛。

虽然此前我们介绍过这款游戏，但是对于这款特别推荐的游戏，我们还是简单说下规则：游戏的目的是玩家一起成功放花火，一共有5种颜色的花火牌，数字是1～5，每种颜色中的1有3张，2、3、4各2张，5只有一张。另有一种牌为彩色牌，数字1～5都只有一张，是进阶玩法中才会用到。

游戏开始前将所有牌洗混（新玩家可以先不用彩色牌），根据人数，2～3人每人抓5张，4～5人每人抓4张，玩家不能看自己抓的牌，正面朝外展开，让其他玩家看自己的手牌。游戏开始，轮流回合，玩家们可以执行3选1的行动：1.提示其他玩家的手牌，只能提示一种颜色或一种数字，而且所有该颜色或该数字都要说出，同时消耗一个提示片（起始有8个）；2.弃掉一张牌，再抓一张，恢复一个提示片；3.打出一张牌，再抓一张，如果成功就放到桌上，失败则扔掉并失去一个花火片（一共3个，全部失去后游戏立刻结束）。成功的要求是该张牌必须按对应颜色花火的顺序有位置放，比如，任何颜色的2，在该颜色的1打出前打出，都算失败。而如果你打出了一张面上已经有的同样颜色数字牌，则也算失







1.《Hanabi》配件图
2.《Hanabi》封面
3.《Hanabi》中的花火序列

败，玩家的目的就是尽量要让每种颜色的牌都1到5排列在桌子上。

当牌堆被抓空，每个玩家在执行一个行动后游戏结束，或者游戏中失去三个花火片也会立刻结束，玩家们将已经打出的每种颜色的最高数字加在一起，说明书上的会对这个分数有一个对应的评价，满分是25分。还有一种不计分模式，而游戏只有完全成功或失败（所有颜色都出到5），但在这个模式中，玩家们可以一直出牌到成功或失败，而不会在牌库抓空后提前结束。

根据实战经验，玩家在互相提示时会经常有作弊情况出现，比如通过语气或者眼神，但对于初学者来说这并不重要，还会创造更多欢乐，而有时失败的提示和错误的打牌，也会让大家发现那个玩家是真正的“猪队友”！总之，无论是父母，还是更年长的长辈，都可以接受这样一款游戏，而且基本不会有对立出现，让一家人其乐融融。

如果你觉得卡牌游戏太传统，缺乏足够的吸引力，那么接下来这款骰子游戏，一定会受到家里大多数成员的喜爱，因为它只有6个骰子和一叠记分纸，当然你还得找一根笔。

游戏叫《Qwixx》（中文译名：快可思），也是2013年德国游戏大奖的提名游戏，只不过被《花火》打败了，但这并不代表它在游戏性上比《花火》差，只能说是各有千秋。

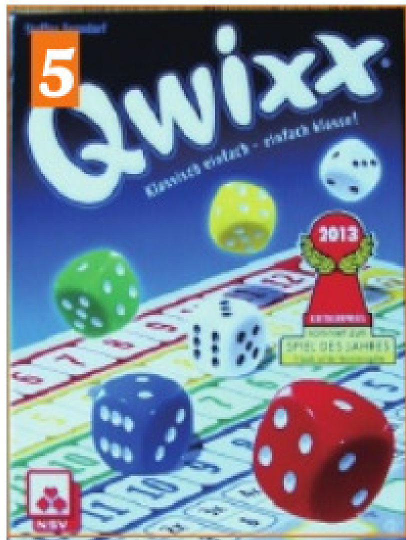
游戏的内涵主要体现在了记分纸上，在游戏开始前每人一张，然后，由先掷出6的玩家开始游戏，他要一次掷6颗骰子，其中2颗是白色，另外红黄蓝绿各一颗。首先，将两个白色的结果相加，每个玩家都可以将这个结果填到记分纸上的任意一行。现在先解释下记分纸，记分纸有四个数字序列格，红黄蓝绿各一行，其中红黄的格子数字是左边从2～12，而蓝绿的则是12～2，每一行的最后一格是一个锁的标志，四行格子的下面是一个算分提示和扣分格，以及一个在游戏结束时，记录每种颜色分值的公式，可以让玩家填写。

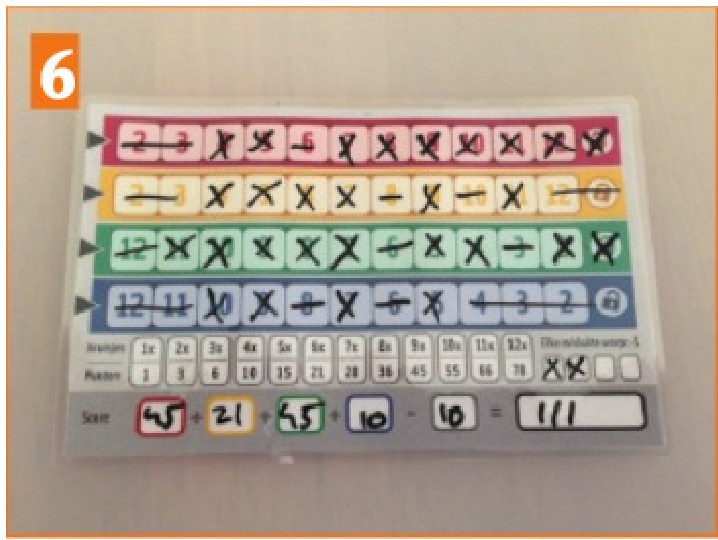
话说回来，玩家可以用这两个白骰子的总和，来在任何一个颜色的对应数字格上画个叉，但是要注意，因为游戏要求每行的叉子要从左向右画，也就是说，如果一行上的某个数字被画上了叉，它左边的数字就都不能再画了，而评分则是根据每行叉子数量的多少来计算的。每个玩家决定完是否根据两个白色骰子画叉后，当前玩家可以将一个白色骰子和另一个其他颜色的骰子相加，来在自己的记分纸上画叉，如果当前玩家在这两次画叉的机会中都没有画，则必须在扣分的位置画叉（每个叉5分，最多四次），之后就由下一位玩家扔骰子。

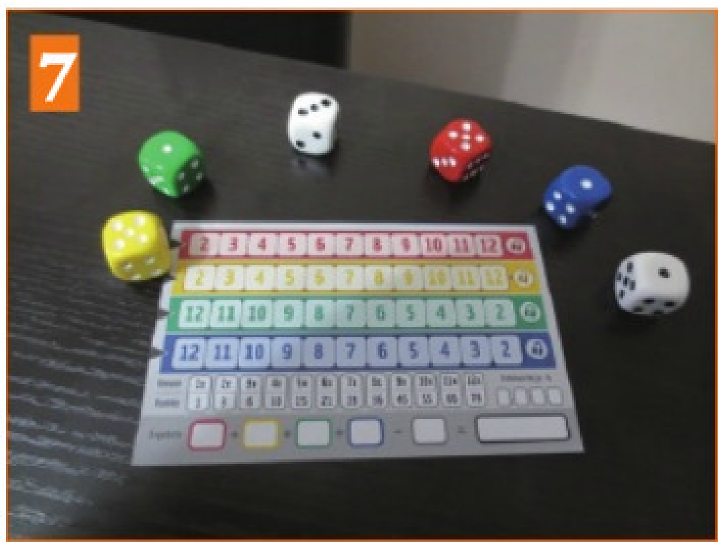
在游戏中，每行的最后一个数字不能随便画叉，前提是它左边必须至少有5个叉时才可以，并且，在最后一个数字画叉之后，玩家可以在该行最后一格的锁上画叉，这代表这一行被锁住，这种颜色的骰子将不再会投掷，任何玩家都不能再在该行画叉了。游戏直到有一个玩家扣了四次分，或者由任何两个颜色骰子不能再掷后结束，根据每行叉子的数量，玩家计算一个n × (n+1)/2的数列，再减去扣分的次数，分最高的玩家获胜。

这款最新的骰子游戏既简单又有趣（不要看着规则解释就觉得复杂，玩两盘自然就明白了），同样适合从小到老各年龄段，因为运气占主宰，所以也不会因为思考能力产生巨









4.《Qwixx》配件图
5.《Qwixx》封面
6.《《Qwixx》的记分板
7.《Qwixx》的记分板和骰子

大的分值差异，从而使气氛其乐融融。

如果你的家庭桌游氛围够浓，还有更多的游戏适合放在家中备用，比如《只言片语》《卡坦岛》《神机妙算》《拉密》等等（这些经典游戏之前都介绍过，不再说具体玩法），包括上面介绍的最新游戏，这些游戏都可以在淘宝买到，建议大家购买正版，毕竟都是自己家玩，优质的纸张，鲜艳的色彩，环保材质等等，家人的健康最重要。

聚会游戏

家庭游戏说完了，下面说说户外聚会游戏，户外游戏有几个特点，一是要携带方便，二是要支持同时游戏的人多，三是要尽量不占桌面，对场地环境要求低，四是要欢乐快速。传统的杀人游戏、《狼人杀》及《捉鬼》等等，都已经被大家熟知，而聚会型桌游，比如《矮人矿工》《抵抗组织》《魔城马车》，相信大家也并不陌生。下面就来介绍几款新出的聚会型桌游。

《刺杀苏丹王》（Sultans of Karaya）是一款2011年的游戏，前几个月中文版的发行，让这款游戏在国内流行了起来，其中最吸引人的地方就是游戏支持的人数为5～15人，支持10人以上的游戏真是太少了。游戏的配件很少，只有30张卡牌，其中16张身份卡，14张状态卡，中文版的盒子也是小方盒，很容易携带。

根据规则，每位玩家抽一张身份牌，游戏中分成保皇派和反抗军以及中立派，通过牌上不同颜色的点来区分，蓝色为保皇派，包括苏丹王、侍卫，红色为反抗军，包括刺客和奴隶，中立派包括奴隶主、舞娘、地方官和占卜师。游戏按顺时针轮流行动，玩家可以在偷窥，交换/躲藏，或执行角色技能这三个行动中选择一个。偷窥指玩家可以查看任何







8.《刺杀苏丹王》配件图
9.《刺杀苏丹王》封面
10.《刺杀苏丹王》中文版封面

一个处于隐藏状态（玩家的身份牌面朝下）下的玩家的身份卡；交换指玩家自身处在隐藏状态时，与另一名也处于隐藏状态的玩家交换身份卡，之后都可以查看交换结果，如果玩家自己的身份卡已经显露（面朝上），则这个行动称为“躲藏”，玩家先将自己的身份隐藏，并要求其他玩家都闭眼，然后用自己的身份跟任何一位玩家交换，也可以选择不换，最后让其他玩家睁眼，他们可以查看自己的身份是否被换了；最后一个可选行动执行角色技能则每个角色都不同，而游戏的主要内容和玩法，也都依靠不同角色的技能来体现。

玩家根据自己的身份不同，会有不同的获胜条件，保皇派的获胜条件是所有刺客被杀，并且活着并显露的奴隶不超过2个，而另一个获胜条件则是苏丹王的身份可以显露一轮（从苏丹王开始每个人一个回合后）而不被交换或刺杀。反抗军也有多个获胜条件，如果刺杀了苏丹王，则直接获胜，或者有3个显露并且邻近的奴隶也获得胜利。而4张中立身份的获胜条件都不相同，但又并非独立实现，而是需要依靠保皇派或反抗军的胜利来获胜。

从规则上也许并不能明白如何去获胜，这是因为实现获胜目标主要依靠不同角色的能力，只有都了解了不同身份的能力后，才能对游戏有更全面的了解，同时，有一点十分有趣，也就是玩家在游戏中的身份并不是固定，玩家会因主动或被动而改变自己的身份，作为基本的可选行动那个，交换身份会普遍出现，而身份的变化，就好像新开始了一局游戏一样，新的技能，新的胜利条件，这就给了玩家更多的选择，是为这个身份的一方努力呢？还是换一个将要获胜的身份回来？游戏因此出现了很多变数，虽然，这样的变数使玩家在游戏中缺乏连贯性，并且增加了偶然因素，但传统的聚会游戏都是一个身份玩到底，而为了自己的胜利，不断在不同的身份中切换来找到最快的获胜方法，这种体验是别的游戏无法给与的。当你们10多人的聚会，围在一起闲谈，甚至有人提议玩杀人时，你不妨从兜儿中拿出这款游戏，为他们打开丰富多彩的桌游大门。

也许你的朋友们十分在乎游戏的内涵和意义，那么在聚会中成为苏丹王或者奴隶多少有些奇怪，而如果大家共同参与一场假面舞会，听起来就“高大上”了许多，那么《Mascarade》以精美的卡牌画风和宫廷舞会题材作为卖点和玩点，就更容易被新玩家所接收，虽然在支持的人数上少了一点，但也足够满足同学聚会的人数了。

这是一款挣钱的游戏，根据游戏人数和规则表，先每个玩家发一个身份，玩家拿到身份后不能看自己的身份牌，再每人发6块钱（游戏中有钱指示物，如果不方便携带，可以用笔纸记录），然后就可以开始了。玩家的目的是率先拥有13块钱，就可以获胜，或者当有一位玩家没钱了，其他玩家谁的钱最多谁获胜。

玩家如何在游戏中获得钱呢？游戏依然以回合制进行，玩家的行动是三选一：1.交换身份，把自己的身份和另一位玩家的身份都扣在手里，不能看，然后放在桌子底下进行交换，也可以不换，然后将其中一张还给那位玩家，你和他都不能看换后的身份；2.看自己的身份，玩家查看自己的身份；3.宣布自己的身份，玩家大声说自己是谁，这时，如果









11.《Mascarade》配件图
12.《Mascarade》Logo
13.《Mascarade》的人物卡
14.《Mascarade》封面

有玩家不相信，他们可以也宣布自己是国王（从当前玩家左边开始，依次决定是否宣布），之后，所有玩家翻开自己的身份，如果有对应的身份在其中，则那个玩家可以执行被宣布的身份的能力，其他玩家每人扣1块钱，如果所有玩家都不是宣布的身份，则都扣1块钱，扣得钱都放到法院上（一张卡），如果没有玩家质疑宣布的玩家，则宣布的玩家可以不用翻开角色牌就执行所宣布的角色的能力。

我们可以看出，玩家要通过宣布身份来使用能力，并获得钱，比如皇后，可以直接获得2块，国王可以获得3块，农夫可以获得1块，而如果同时有两位农夫宣布身份，则可以都得2块，法官可以拿取法院上的所有钱等等。这个游戏的设计师是《富饶之城》（也是一款不错的聚会游戏，玩家也是不断选择不同的身份来赢得游戏）的设计师，在身份的设定上有着很高的水平，游戏摆脱了多人游戏必须分阵营的设定，题材也很新颖，虽然有一些小配件，但也可以用任何物件代替，为超过10人的聚会增加了一个新的选择。

两人一组游戏

年轻人的聚会应该很多都是成双成对吧，可能情侣间会因此无法“痛下杀手”，使他们在游戏中失去了理性的推理，而让感情取代了获胜的欲望。那么两人一组的游戏，就会格外受欢迎，之前的国产游戏《一愚惊人》就非常流行，而同类型的游戏却寥寥无几。如今，一款名为《Concept》的游戏出版了。

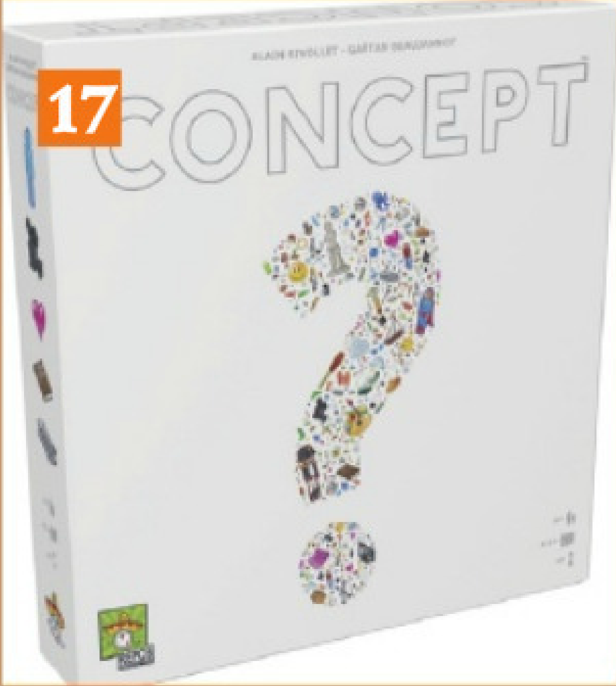
这款游戏也是两人一组，然后通过提示板来表达自己拿的词，并让其他玩家猜，游戏的提示板包含很多不同的图形，每个图形都类似一种元素，一共有117个图形，其中包含各种颜色、各种符号（人体的某些部位、心情符号以及一些常见的标示）。玩家两人一组，先抽一张问题卡，每张问题卡有9个词，3个简单，3个困难，3个挑战，玩家选择一个词后，通过放置棋子来表示这个词，棋子分成6套，一套包含1个大问号棋子（用来标记词的主题），10个小方块（用来表示附加信息和数量多少）。绿色的一套为主要信息，其他棋子套用来表示另外的信息。比如，一组玩家选了一个词：埃菲尔铁塔，他们将绿色的大问号放到了一个建筑物图形旁边，将绿色方块放到了钢的旁边，代表这是个钢的建筑物，然后用红色的大问号放到了地点上，三个红色的方块放到了蓝色、白色和红色的图形上，因此代表了法国。猜的玩家如果根据这两个线索联想，就会想到埃菲尔铁塔，最先喊出埃菲尔铁塔的玩家可以得两分，表达这组的人每人的一分。然后换下一组，游戏当所有分拿光后结束，分最多的获胜。

虽然《Concept》并非卡牌游戏，相对来说不太容易携带，但如果有合适的场所，比如一个小桌子，就可以玩起来，猜的游戏会让大家都兴奋起来，而且游戏的提示很有新意，可以充分发挥玩家的发散思维和想象力，再加上超多的词组和不同的难度，也许一玩起来，一个下午就过去了。

我相信很多爱玩的年轻人已经有几款经典的桌游会在聚会中随身携带，用来活跃气氛和填补空白时间，但朋友往往是固定，游戏如果换些新的来尝试，会让聚会变得更有意义，不限于我上文推荐的这些游戏，大家可以主动挖掘，一定可以找到更多好玩且适合自身条件的游戏，让你的假期更有趣。P







15.《Concept》配件图
16.《Concept》的精美游戏组件
17.《Concept》封面，很简约，但非常有感觉



2014年第一期，《大众软件》的招牌栏目“龙门茶社”——再次——正式——那个改版了！

现在的“龙门茶社”，变得更像是一家真正的茶馆儿了。您可以看到，每期我们都会邀请一些爱唠嗑的“说书先生”，来跟大家聊一些有意思的话题。您觉得哪位说得不错，就请鼓掌叫个好吧。要是您觉得改得不好，也可以发邮件给yangli@popsoft.com.cn或者上新浪微博@8神经Popsoft，提提您的意见。

好了，各位请里面进，第一期的话题那是相当的八卦，那就是——

欧美游戏大作中的那些男女情事

曾经有这么一个说法——国产单机游戏之所以总是谈情说爱，是因为欧美的大作们对这一块儿并不怎么上心。他们有的是华丽的画面、耐玩的系统、庞大的世界观、丰富的人文内涵，还费那劲谈情说爱干嘛？于是这个空子就被咱们钻了，还钻得小有成就。事实真是如此吗？且听本期请来的几位老爷分解，上茶！

异性恋必须死——论“山口山”与“FFF团”之关系

“在艾泽拉斯的传奇世界中，有首歌叫‘所以爱情’”

■说书人 木然

“FFF团”是近些年在ACG圈流传中的比较广的一个词，算是“情侣去死去死团”的升级版，通常用于指代那些仇视异性恋，叫嚣着要烧死所有情侣的单身男女（当然较真成分少，娱乐成分多）。FFF团团员习惯出没于各大ACG或弹幕网站（如ACFUN等），但根据我的观察，该团已经渗透到各大组织内部，其中又以《魔兽世界》的编剧团队为突出代表。下面就让我们走近这个FFF团的主要分部，了解那些对异性恋深恶痛绝的编剧们的内心世界。

绝望的寡妇（与鳏夫）

有魔兽史以来，我们目睹了无数经典战役，也见证了许多传奇英雄，他们之中，有人、有兽、有公、有母、种族、阵营、立场与性别的差异，给这些英雄们增添了数不尽的恩怨情仇，爱恨纠缠，精彩程度丝毫不输夜晚八点档。但无一例外的，有情人难成眷属的故事却一再上演，从早期的阿尔萨斯&吉安娜，到近期的罗宁&温蕾萨，谈恋爱的小伙伴们不是出了意外就是出了意外，结果造就了一批“绝望的寡妇”（暴风城国王瓦里安表示不服），也让“异性恋”成为了山口山史上仅次于“大反派”的便当FLAG。

说到这里不得不提一下克里斯蒂·高登这位FFF团的资深干部。按高登大妈的年龄，她应该是一位富有爱心与善心的母亲，就算没有子嗣，至少也得是一位三观成熟的人妻。但自从她被暴雪起用接手《魔兽世界》的剧本大纲与背景小说创作之后，她的表现就一直让剧情控们感觉到异常的残酷与冰冷。对于她的上任理查德·A·纳克留下的“遗产”，一堆不死的小强英雄，她采取的手腕简直可以用“残忍”来形容：先是在《龙王之暮》里弄死了克拉苏斯，又在《战争之潮》中给罗宁发了便当。众所周知，这两位都是自带主角光环的高人气英雄，在《巨龙时代》和上古三部曲中的表现可以用“BUG”来形容。但《魔兽世界》毕竟不是《死神》和《火影忍者》，FFF团的审判最终还是落到了两位“人生赢家”的身上，同时也告诉我们一件重要的事：单枪匹马，天下无敌；拖家带口，寸步难行啊。

两位英雄的死让我愤愤不平了一段时间，但等我冷静下来，也知道这并非高登大妈有意为之，而是多半出于暴雪的授意。毕竟艾泽拉斯这个大舞台再大，也容不下太多的不死系英雄，长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，如此方能保证新故事和新英雄被及时补充进来。这跟异性恋没有关系，跟暴雪的大局观有关系，换句话说，天意弄人（编剧搞你），你想挡也挡不住。

类似爱情

说完正经的男女关系，我们来看看《魔兽世界》中那些“类似爱情”的东西。所谓的“类似爱情”，集中表现为“相爱相杀”，这是ACG圈中非常流行的一个概念：男女，或者同性之间，因为某种恩怨或羁绊，成为长期的宿敌，彼此对立直到其中一方倒下为止。比较

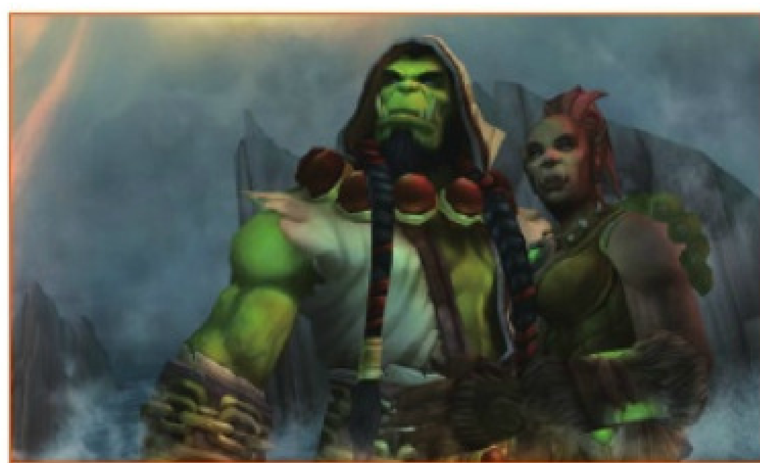
典型的就像玛维·影歌与伊利丹·怒风，尽管后者到死都吃着饺子想着嫂子，但也不排除伊利丹已经将玛维列为了一个伟大的对手。对于玛维来讲，伊利丹表面上是她的仇敌，但深层意义上，他也是自己生存的意义所在，别忘他在临死前说过：“没有我，你什么都不是。”果不其然，外域归来的玛维性情大变，在小说《狼之心》里直接黑化为达纳苏斯的重大威胁，甚至危及自己的亲生小弟加洛德，最后只身逃脱成为失踪人口，为自己进本奠定了基础。可以说玛维这一辈子都毁在了伊利丹身上，她对伊利丹的执着足够我们脑补出一箩筐的心路历程，但是很可惜，暴雪选择用隐晦的方式一笔带过。这位冰山美人的情感世界，只能留待外人分说了。

类似的剧情还在希尔瓦纳斯和阿尔萨斯之间上演过一次，咱就不多提了。有人会问这也能算是爱情吗？这我还真不清楚，但是悠悠几千年，谁又能给爱一个准确的定义呢？伊利丹一死，玛维就跟丢了魂似的，还把满腔愤怒发泄到了伊利丹他哥玛法里奥身上；希女王更直接，当着阿尔萨斯的尸首就跳崖殉情，还好有忠心的瓦格雷献身救主，否则她这一死就更说不清了。在魔兽的世界观里对爱情的叙述非常直白，绝对不像言情小说那样玩暧昧（如玛法里奥和泰兰德、萨尔与阿格拉），但是一旦到了宿敌关系上，暴雪就开始卖关子了。个人认为，所谓的“类似爱情”，是一种不同于亲情、友情与爱情的第四类情感，在其他欧美游戏里也是屡见不鲜，像《英雄联盟》里的不详之刃·卡特琳娜和德玛西亚之力·盖伦、卡牌大师·崔斯特与法外狂徒·格雷福斯、审判天使·凯尔与堕落天使·莫甘娜等等，这些组合或多或少地符合一些腐女百合或CP爱好者的价值取向，因此被大量地用于塑造人物与角色关系。还有一点需要注意的是，这些粉丝中也有许多FFF团的信众，物以类聚人以群分。这种类似爱情的形态可比那些风花雪月的故事要来得有趣，也更值得深入发掘，最后导致的情况便是，FFF团员不再高举审判着异性恋的大旗，而是和其他人一样，圈出一对角色做自己的本命了。

所以爱情

我确定这四个字没有写错，对，“所以爱情”。杜拉斯有句名言：“爱之于我，不是肌肤之亲，不是一蔬一饭，它是一种不死的欲望，是疲惫生活中的英雄梦想。”如果爱情真有她说得那么形而上，那么光靠它我们就能活下去了，显然，当前的环境下，不可能。哪怕要从文艺作品中寻找慰藉，也难逃丈母娘那一关——《蜗居》《裸婚时代》什么的，年轻人可能不怎么喜欢，但这就是他们将要面对的现实。所以我把那首传唱很广的歌换了个关联词，把“因为”改成“所以”：因为寂寞，所以爱情；因为现实很苦闷，所以爱情；因为需要一种力量来抵抗生活中的堕落，所以——爱情。

你可能不信，但这启发确实有一部分是来自《魔兽世界》。萨尔和阿格拉结婚的时候我就想，为什么要结婚，你把吉安娜放到哪里了？玛法里奥和泰兰德结婚的时候我也在想，为什么要结婚，丹丹在九泉之下会很伤心的。很多时候我认为幸福是一种感觉，看不见摸不着，但它确实存在。这些年的经历让我逐渐明白，幸福更像是一种承诺，还是陈奕迅唱的那首歌，“流浪几张双人床，换过几次信仰，才让戒指义无反顾地交换”，两个人在一起，经得起风雨，扛得过矛盾，最后交换彼此相守一生的承诺。这样的爱情，就算是FFF团，恐怕也舍不得举起火把，点上汽油吧。萨尔和阿格拉也好，玛法里奥和泰兰德也罢，都是玩家们一路看着走过来



这两位能在异性恋死亡率极高的艾泽拉斯幸存下来并修成正果只能用“奇迹”来形容



就是她给罗宁和克拉苏斯发了便当



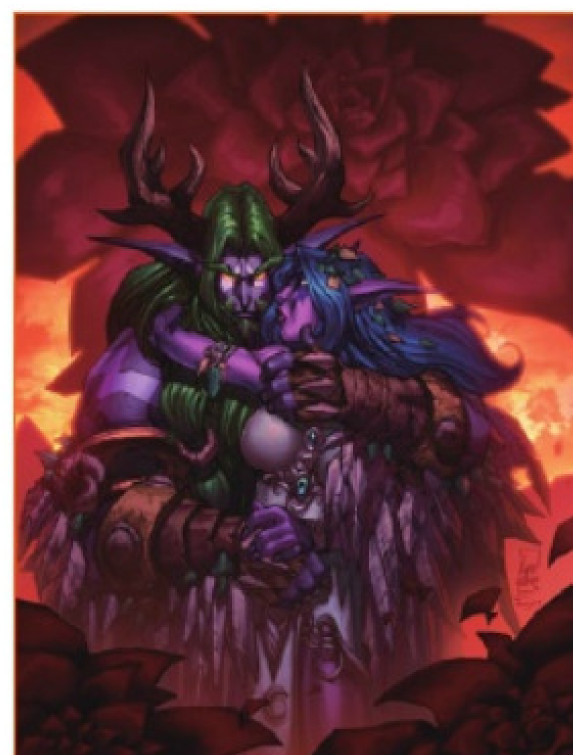
罗宁之后，魔兽中再也没有励志屌丝的逆袭了



卡特琳娜和盖伦是英雄联盟里公认的宿敌（情侣）



绝望的寡妇（及鳏夫）——汐海未来绘制



玛法里奥与泰兰德长达万年的爱情长跑终于有了一个结果

的，暴雪也不是丧心病狂，让他们修成了正果，有情人终成眷属。这样当玩家路过达纳苏斯或奥格瑞玛的时候，还能看见至少有两对夫妻在异性恋死亡率高居不下的艾泽拉斯世界里，不平静，却能幸福地生活下去。

高级百合——欧美RPG风情谈

“BioWare说，咱不遮遮掩掩，有些把戏，不过是咱们玩剩下的。”

■说书人 半神巫妖

说书唱戏劝人方，玩玩游戏涨智商。

要说近些年的国产单机游戏，或者直接说国产单机RPG有些不大给力，原先还有点可玩性，现在也就剩下剧情可谈。而即使是这个所谓剧情，也快剩下只有恋爱这么一个点了。于是乎人们有了个错觉，那就是只有国产单机RPG才能谈恋爱，其实欧美RPG大作照样有恋爱情节，甚至还把传统男女之情往前大大推了一步。笔者要说的就是RPG大家BioWare，《博德之门》《质量效应》和《龙腾世纪》系列等等经典作品的制作者，他们不但在RPG领域不断推陈出新，更是在男欢女爱方面敢于打破传统观念，为我们奉献出了一朵朵绿肥红瘦的高级百合。

说起这欧美RPG中的恋爱情节，咱们也不必刨根问底地找什么第一款加入恋爱的游戏，就谈谈大家耳熟能详的大作好了。2000年的《博德之门2：安姆的阴影》基本算得上是近现代欧美RPG中最早加入恋爱情节的游戏。这款BioWare制作的、被GameSpot评选为上世纪最伟大游戏的作品有着作为支线任务存在的恋爱剧情，并且明显偏向男性主角——他可以从至少三位女队友中选择自己的恋爱对象（萝莉、御姐和姐弟恋各一个），而女性主角则只有一个对象可选，还是个喋喋不休的奶油小生。虽然这个时候的BioWare制作恋爱情节的技巧还不纯熟，但《博德之门2》仍旧做到了现在游戏都无法做到的一点，那就是不但能恋爱，还能结婚生子。

本来照这个趋势，BioWare在随后的游戏中将会愈加熟悉恋爱情结的制作，为我们奉献出一幕幕荡气回肠的爱情故事来，但不知为何，它走上了另一条道路——“腐”。

《无冬之夜》如果还算规规矩矩的话，那么到了《质量效应》和《龙腾世纪》，BioWare给了我一个大大的“惊喜”：想当初，笔者无比期待着这两款在游戏性和世界观上会有一个比较大的跨越，却万万没想到，在游戏的各项指标上，突破最大的其实就是主角的性取向了。

在游戏中的队友也就是可恋爱对象上，为了满足玩家的各种不同性取向，奇葩的队友们一个个争先恐后地出现：《龙腾世纪：起源》中的泽万，男同性恋；《质量效应》中的莉亚拉，女同性恋；《龙腾世纪》蕾莉亚娜，通吃；《质量效应》凯登·阿兰科，通吃……瞬间，BioWare为玩家提供了无数套餐，无论是男主角还是女主角，都有着很多选择，甚至男女主角都可以“推倒”同一个女性队友。

对此，很多玩家提出了意见，而已经离职的BioWare联合创始人Greg Zeschuk和Ray Muzyka表示他们没想到玩家会把这一点看得如此严重，而游戏只是提供选择而已，并不代表支持什么立场。在说了这样冠冕堂皇的话之后，BioWare自然又把这种“选择”放到了《星球大战OL》中去了；在说了这样冠冕堂皇的话之后，也就无怪BioWare的东家EA获得了人权运动组织授予的“最佳工作地点”了，原因正是“EA对同性恋工作者的包容和平等政策”……等等，我是不是知道了什么？

笔者并不是不赞成这一朵朵高级百合，只是总觉得被人摆了一道，像是某些游戏制作者通过手中的作品来向我灌输某种观点，而我则出于好奇和游戏全通关强迫症必须接受这种灌输一样。

说实话，恋爱这东西在RPG中对增加代入感和游戏性是很有益处的，但最多也就算是个调剂，在这方面下功夫点到为止即可，为何非要面面俱到各种性取向都照顾到？拿出这些精力放到支线


这也算是一种讽刺吧



当然，很多人还是很喜欢《龙腾世纪》里这种刻骨铭心的爱

任务和新场景上岂不是更好？《龙腾世纪2》在一个城市里来回转悠了30多个小时，三个场景反复用也没见到高级百合少了一朵。

有意思的是，我的这种不耐烦反应似乎BioWare也预计到了，为了能让同性恋情节更加“顺理成章”和“天衣无缝”，他们不惜在游戏背景上下足了功夫，为的就是让某位百合不那么讨厌。比如《质量效应》中的蓝皮肤美眉莉亚拉，就是个男女通吃的恋爱对象，但是偏偏人家不像另一个男女通吃的恋爱对象杰克，莉亚拉是按照温柔可人的方向塑造的。为了弥补温柔可人和男女通吃之间的违和感，BioWare干脆把阿萨利人设计成没有男性的“女人国”——整个种族都没有男的，就别怪人家男女通吃了。

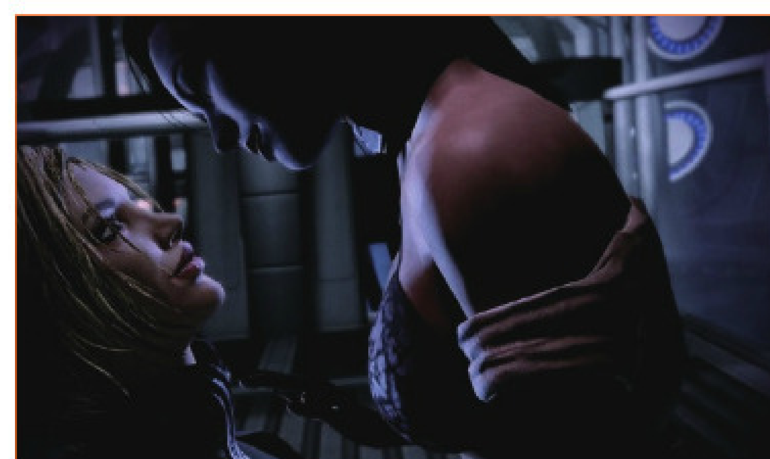
另外，虽然BioWare的游戏上天入地、奇幻科幻无所不包，但仍旧暴露了在同性恋方面的一些俗套，或者说他们自己可能都不知道自己不自然地泄露了现实中的某些真相。比如在他们的游戏中，军人中出高级百合的比例最高，其次就是双性恋比纯同性恋比例高，好吧，也许后者是为了省点游戏制作成本。不过，BioWare在公平、公正方面做的绝对到位，各个种族都有高级百合，谁也别抢。

人类虽然在不断走向开放与包容，但游戏似乎不同于其他娱乐形式。如果是《同志亦凡人》这样的剧集导致某些人不悦，那么大可以不看。但是对于游戏来说，大部分玩家是冲着游戏本身的游戏性去的，虽然BioWare声称同性恋只是游戏中的一个选择，但在不看攻略的情况下，多少玩家轻易就触发了高级百合的对话呢？

这就是选择本身的问题了，什么叫选择？明确给出选项和结果叫选择，那么在动辄几百万字对话的RPG游戏中，隐藏在其中的同性恋情节不叫选择，而叫踩地雷了。说起踩地雷，我还真不希望国产RPG有一天加入类似的情节，因为在中国，谜题机关的地雷就已经够多了……

话又说回来，欧美RPG的恋爱情节其实算是不错了，它没有国产RPG的矫情与三角恋，取而代之的是男女、男男、女女之间世界观和价值观的异同，只有看待世界的角度相同的人才能走到最后，这些都需要玩家在对话中做出发自内心的选择。也许，这才叫真正的恋爱。

《质量效应》和《龙腾世纪》的续作在今年都要发售了，我们又要迎来那一朵朵盛开的高级百合了，让我们一起期待吧！



《质量效应》的种族背景非常适合百合情节

当满世界都跑着女汉子的时候

“对不起，女汉子们，我对你们的敬仰超过爱了都已经！”

■说书人 攻城学院 简直无情兔老师

前些年有张很有趣的图在流传，图的主题是过去的他们和现在的他们。在过去那一栏，男性的代言人是黑泽明电影里的武士、第一滴血里的兰博、军容严整的德军士兵、还有充分诠释战斗民族四个字的“毛子”。而在现在这一栏，不论日美德俄，新一代男性的代言人统统是娘炮。

你看，现在男人们开始娘炮了，而女人们开始自称女汉子。和学生们去农家乐，我在掌勺，买来的鸡和鱼没男生愿意下刀，一个女生挺身而出，像当年关二爷温酒斩华雄一般说了句：“我去去就来”，顷刻间将鸡和鱼斩首开膛；有个朋友的老婆曾经抱着一箱瓶装可乐六瓶大瓶的冰红茶四瓶酸梅汤两个柚子几盒涮羊肉外加无数零食一口气上五楼，还能开40多磅的弓并把一发又一发的箭射在靶心；新闻上还有大姐用皮肤硬生生扛下了小偷的电棍攻击，只手擒贼，最后像捏小鸡一般提着小偷，让小偷痛哭流涕跪求放过。

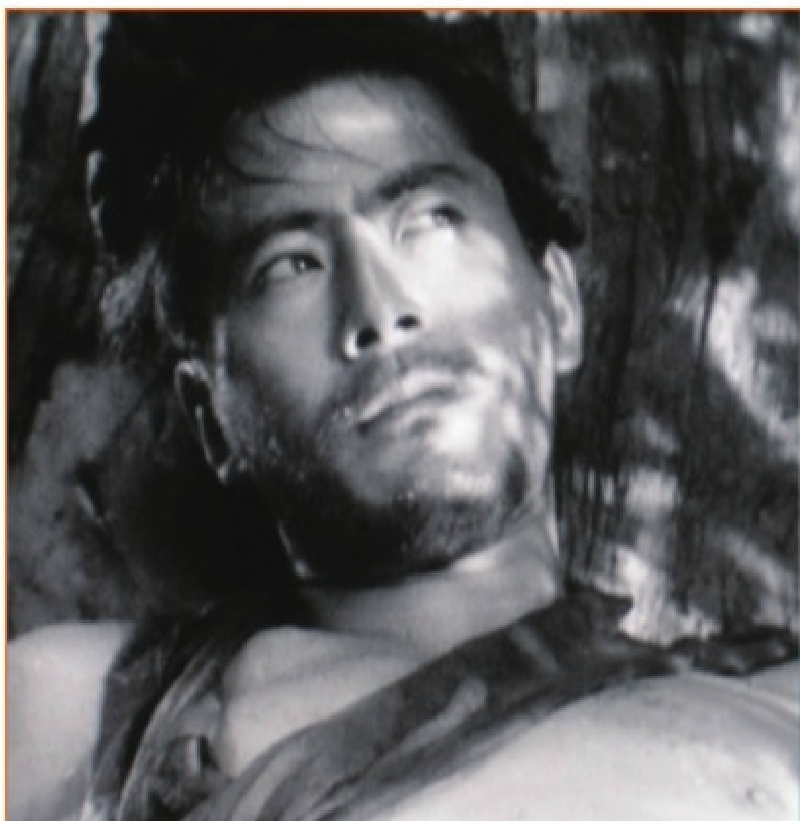
整个社会的审美趋势必然会影响到游戏。随着人类社会中的女汉子开始横行，欧美游戏圈的审美也开始了适应。如果您忽略掉某些刻意以虐杀女性角色为卖点的游戏，再把剩下的游戏列个表，就可以发现欧美游戏中的女性角色可以分为两类：女汉子，以及更汉子的女汉子。

英勇的女汉子们

说到女汉子我第一个想到的角色是《孤岛危机2》的塔拉·史崔克兰德。她是《孤岛危机》中以身殉职的陆战队史崔克兰德少校的女儿，曾是美军海豹部队的成员。在父亲战死之后，史崔克兰德深受打击，酗酒，嗑药，直到后来被开除出军队，只能到Crynet公司的雇佣兵部队CELL干活。游戏里出现的陆战队一方的角色都对塔拉的评价不好，认为她丢了父亲的脸。但是细心聆听CELL通讯的玩家会注意到塔拉一直在抵制同僚洛克哈特杀死主角阿克特兹的想法，坚持要生擒主角。最终阿克特兹在罗斯福岛中伏，Crynet创始人哈格雷夫为了夺取纳米装甲下令枪决阿克特兹的时候，塔拉亮出了她的真实身份——中情局安插在Crynet的潜伏特工。她干净利落地击毙了哈格雷夫的士兵，救出了阿克特兹。

很多玩家这时就全神贯注地参观哈格雷夫老先生的收藏品和大战外星人去了，于是可能忽视了塔拉的战斗力是有多么强劲：和阿克特兹分开后，她和阿克特兹各自杀出了被外星人团团包围的Crynet总部——阿克特兹是手持Mike微波炮和高斯步枪，身穿纳米装甲的强者，而塔拉则是拿着把手枪，穿着普通制服的女汉子——由此看来，女汉子光环的属性加成，恐怕不逊于纳米装甲和超科学的电磁武器。

好吧，之所以在塔拉·史崔克兰德身上花费那么多笔墨，是因为我还记得的近年来的欧美游戏女性角色基本都是这个路数——女汉子深陷敌营。通常来说，这些女汉子会有一个片段来表现自




过去的他们，现在的他们，11区审美观的演变其实也反映了这个世界审美观的演变



“25瓶可乐，4瓶红茶，6瓶九龙斋，两个大柚子，半把香蕉，4斤东来顺牛羊肉片，小三斤丸子，还有一堆其他杂物没照……我把他们搬进了小区，搬上5楼”大家可以感受下“女汉子”三个字带来的属性加成

己的坚毅品质，会有身份暴露而被敌方围攻的危险，会为英明神武的主角提供英雄救美的机会。女汉子是《孤岛危机》系列的传统，《孤岛危机》不但有装扮成考古学家的中情局女特工潜伏在灵山岛，更有神通广大的女科学家海伦娜——虽然她的战斗力不足一鹅，但若没有她的干扰信号，诺曼与塞可恐怕根本无法对抗外星人的巨型机甲和浮空战舰；《孤岛危机3》里也有克莱尔这样的女科学家毅然在地狱般的纽约废墟中担当起了指挥抵抗组织的重任。

其他欧美游戏里的女汉子也不遑多让。《极度恐慌》系列中一直有女汉子的身影出现。第一作里出现了韩美混血的F.E.A.R部队技术军官Jin Sun-Kwon。这个角色没有战斗能力，要在Delta部队的护送下进入极度危险的区域——要么是遍布杀气腾腾的克隆士兵，要么是超自然的幽魂在肆虐。但在Delta部队伤亡惨重的区域里，她居然一直活得好好的（根据正统的Monolith剧情线，她坚持到了第三作的结束），让人不得不佩服女汉子光环的强力。第二作里的女汉子则是加入黑暗信号小队的联络官斯托克斯中尉，虽然在全体都具备超能力潜质的黑暗信号小队里，她是个唯一的“普通人”，但她仍然勇敢地对抗ATC公司前来灭口的秘密部队、在克隆人狙击手的包围下坚持到主角赶来、在队长格里芬阵亡后担负小队指挥的职责、保护丧失战斗力的基根中士、使用精神力放大器来阻止亡魂艾玛。姑娘，您真是条汉子！

女汉子们的共同结局

对了，我还要顺便一提《杀出重围：人类革命》中的两个女汉子：萨里夫工业公司的驾驶员马利克和混入“钟楼”雇佣兵部队的以色列女特工聂塔娅。之所以提到这两位，是因为她们反映了欧美游戏里女汉子们的共同结局。马利克在飞行器被击落，与主角杰森共同落入钟楼部队重围当中时，仍然有大呼“别管我你先走！”的勇气。可玩家如果真的“先走”或是不及时击毙敌人。马利克要么是被炸死，要么是被处决，之后杰森还能在收割者们的回收厂里看到她惨不忍睹的尸体。至于聂塔娅则是因为协助主角而暴露了身份，虽然杀死了围攻她的几个敌人，最后仍是寡不敌众。

至于上面的那些女汉子，她们的结局如何呢？《极度恐慌》里的斯托克斯中尉最后死于她竭力保护的阿里斯蒂德的暗算，Jin Sun-Kwon在维旺迪剧情线里死于幽魂的攻击，在Monolith剧情线里她也有挂掉的可能（菲特尔结局）。《孤岛危机》里的海伦娜悄无声息地死了，如果您没看过漫画，恐怕还不知道她是被乱枪打死的。《孤岛危机3》的克莱尔则是为对抗外星人而牺牲了自己。唯独《孤岛危机2》的塔拉活了下来，甚至成为了对抗Crynet影响的议员。由此看来，在欧美游戏里扮演女汉子其实是件非常危险的工作，刺激归刺激，死亡率还是太高了些。

白狼的女人和女术士的走狗

“你的对手不是女孩，而是……女人。”

■说书人 海参崴渔夫

我不知故事该从哪里说起，因为我没见过利维亚的杰洛特少年时的样子。或许他也曾青春懵懂，也曾为某个女孩血气方刚或夜不能寐，但归根到底，我们很难在《猎魔人》里体验国产RPG中必备的少男少女间欲说还休的隐约情愫。幸运的是，这款以剧情和人性刻画著称的波兰RPG游戏绝不缺乏耐人寻味的感情——包括不掺杂质的那种，以及掺了杂质——或者说，更现实的那种。

1，特莉丝

在安德烈·斯帕科沃斯基的原著小说里，杰洛特、叶妮福尔和他们的养女西瑞聚合离散，而到了《猎魔人》电子游戏里，特莉丝·梅利葛德成为首个出场的女人，并且毫无疑问地成为两代游戏作品中最耀眼的女主角。

小说结局中杰洛特被农民的干草叉戳死，游戏开篇他则伴随着失忆死而复生（后来的剧情有暗示是因为叶妮福尔作出牺牲）。不过，杰洛特没忘记打打杀杀的本事，却忘了生死挚爱叶妮福尔。出于本性和本能，他和有意引诱的特莉丝欢好起来……俨然又是一对生死挚爱。如果说《猎魔人》1代中还有夏妮、特莉丝两条感情主线（跟谁发展关系，取决于你将源力之子亚汶带给

谁），那么《猎魔人2》里特莉丝就成为唯一的“家花”了，第二章开始寻找、解救特莉丝成为剧情主推动力之一。

特莉丝?梅利葛德何许人也？和叶妮福尔一样，是一名女术士，而且同样是女术士秘社的成员。在《猎魔人》的世界里，女术士秘社是一个依附王权、影响决策甚至试图控制帝王的秘密组织，女术士们没有一个是省油的灯。特莉丝在《猎魔人》1代游戏里也有着自己的主线——成为国王伏尔泰斯特的皇家顾问。除了自身具备的能力，杰洛特就是她最大的筹码。

在《猎魔人》1代，长袖善舞的特莉丝积极参加上流宴会，并以各种方式向贵族巨贾示好，以至于坊间流传：“如果雅妲（弗尔泰斯特国王与妹妹乱伦后生出的女儿，受诅咒成为吸血妖鸟，不过该诅咒在小说中已被杰洛特基本破除）愿意让出淫荡之后的宝座的话，特莉丝一定顺理成章地接替她的后冠。”在第3章的宴会中，雅妲公主对杰洛特大谈特谈“政治跟性爱是一码事”，随手举了个5米外的例子：“从前戏爱抚开始，眼光流闪，窃窃私语——你看就像雷瓦登跟那个女术士。然后满脑子就只想跟对方一起达到高潮，跟野兽一样。”

如果说性格乖戾、爱吃生肉的雅妲看法难免偏颇，然而国王的情报头子，以冷静著称的沙尔勒，也忍不住建议杰洛特：“你的，呃，‘朋友’似乎跟雷瓦登公开地相处一起。对于两个陌生人而言，他们的确有很多东西讨论。为了你自己好，去弄清楚吧。”这能够清晰地表现出：这些流言与“错觉”展现了特莉丝事实上表现出的、或有意识要制造出的效果。

与女术士一样，《猎魔人》世界里位高权重的男人们也没一个是省油的灯，利益只可交换，不付出代价可不行，即使是漂亮女人上位之路也多艰。无需对特莉丝过多苛责，因为现实生活中也很难有漂亮女人不利用自己的优势。只能说《猎魔人》从来不是一个属于少男少女的童话。

反过来，特莉丝如此风情万种又如此野心勃勃——尽管相比同僚菲丽芭·艾哈特，她已经隐藏得足够好——杰洛特怎么看？

杰洛特有自己的事要办：“拜托你帮我变出些东西，甲牛兽肉排，生的，给公主的。”

特莉丝恼火地回应：“你知道我也可以用魔法变出性高潮么？”

这一幕是否会出现，取决于玩家的态度。如果玩家不打算收集雅妲的塔罗牌，大可以不必怀着报复心理，刺激正靠在拉瓦雷身侧的特莉丝。当然即使这么做，你依然可以自我安慰：跟特莉丝傍拉瓦雷一样，我傍公主也是为了伟大的事业。

之前提到，在特莉丝的上位之路中，杰洛特是一大筹码。特莉丝要求杰洛特帮助拉瓦雷对付火蜥蜴帮，杰洛特尽管会不满地说：“让我猜猜，你有肮脏差事要人去办，并认为一个有失忆症的狩魔猎人正适合这差事……”但无论玩家怎么选都不能改变摆脱这个任务。到了第5章，特莉丝在弗尔泰斯特的宫殿里直白地对杰洛特说：“没错，但是国王将我纳入了他的……嗯……保护之下……我没办法告诉你……现下我的地位有点不太稳固。如果你帮弗尔泰斯特解决吸血妖鸟的事情，你或许可以替我说话。我就可以把一些事情处理然后自由离去。你意下如何？”

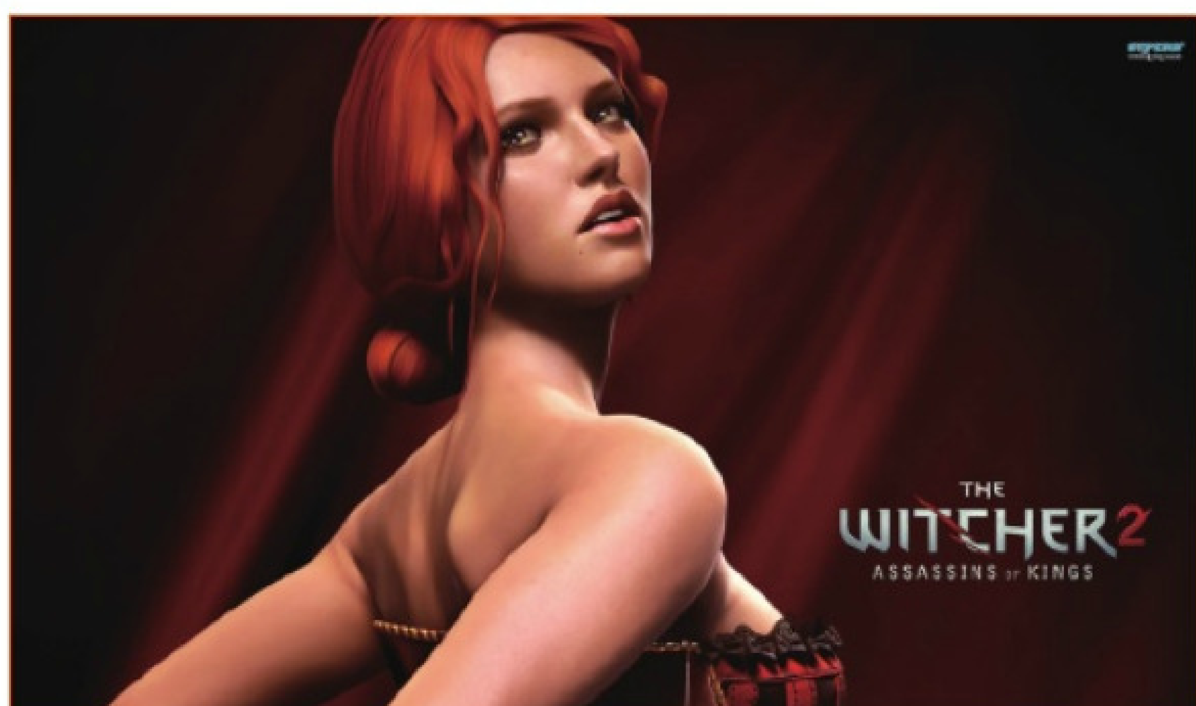
特莉丝开了口，杰洛特即便哼哼卿卿甚至出言刻薄，最终大抵上也都会去做——很难说清楚这是“为了工作”，还是因为他们的私人关系。要知道，猎魔人的准则是处理怪物，在道德上尽可能保持中立，而不是在政治的漩涡中越陷越深。从这些事实看，说《猎魔人》是一款“种马”游戏并不公允，特莉丝固然是白狼杰洛特的女人之一，而在女术士秘社成员眼中他也是特莉丝的“你的狩魔猎人”，甚至在维吉玛市民的眼中，杰洛特已经成为“女术士的走狗”？他们之间固然有情欲、肉欲的吸引，但他们互相之间更加“有用”。在1代中玩家将亚汶带给特莉丝，她会乐于展现她（上文提到）的“魔法”：“杰洛特……所以你爱我，而且已经忘了她（指夏妮）？”而一旦将亚汶带给夏妮，她会立刻翻脸：“你知道你在做什么吗？你把城市出卖给红头发的人？！（已恼羞成怒到忘记自己也是红发）在我把你变成猪之前赶快滚！”

特莉丝也曾向杰洛特表述过类似“我们可以有尊严地老去。傍晚时你可以吹自己做的风笛……”的话，她的矛盾和摇摆，一如她对杰洛特逐渐回忆起旧爱——叶妮福尔这件事的态度。或许还是杰洛特最了解自己的情人：“她被困于国王、她的女术士朋友、和她的个人生活之间……”

就像我们所有人一样。

2，夏妮

跟现实中一样，当一个女人希望你往东时，总会有另一个女人希望你往西。在《猎魔人》1代中玩家可以在特



特莉丝，两代猎魔人的第一女主角


除弗尔泰斯特和特莉丝之外，我还知道另一对皇家顾问：史坦尼斯和梅丽珊卓

莉丝和夏妮之间作选择情感归宿——不过这显然不是所谓“白玫瑰与红玫瑰”的区别。一头短发、显得清爽干练的夏妮，同样有热情似火的一面，在玩家将亚汶带给她之后，她甚至会大胆地说：“我就知道可以信赖你，我很高兴……最后一件事——回去找那个女术士，告诉她孩子会待在我这里。把这件事情整个结束掉吧。当你回来时，我也许会让你看看我自己的魔法……”

与特莉丝一样，夏妮也是杰洛特的老相识，但相比女术士她要年轻很多，相应的对道德、正义和理想这些词汇也就敏感得多。所有为了大局而牺牲个人的说辞在她这里统统会遭到无情的驳斥，因此她有时看上去就像一只小辣椒。不过与“把你变成猪”相比，她其实不会辣到让男人觉得可怕——只是“如果你说谎的话，你会见识到我比较不温柔的那一面。”

很多玩家在1代中选择了夏妮，或许与特莉丝相比，她看上去更像国内玩家比较熟悉的那种女主角。诸多国产RPG倾向于将女主角（如赵灵儿、柳梦璃、瑚月）的身世——而非性格，编得比较复杂，然后由身世的宿命与道德的判断延展开矛盾与冲突。这与《猎魔人》这款波兰RPG不太一样。夏妮的性格与特莉丝相比不算很复杂，但在《猎魔人》中，每个人都有许多面，只是因为前文提到，夏妮要“年轻得多”，道德感强得多，因此性格脉络更容易把握。在维吉玛大骚乱时，夏妮会将梅里泰莉神殿的侍女们组织起来，在战乱中心建造起伤员救护所，无差别救治松鼠党和烈焰蔷薇骑士团两方面的伤员，即使招来两方围攻她都不退缩。这绝不是一个娇娇弱弱的小女孩儿能做的事，更不是特莉丝那样政治谋求常常压过道德判断的人会做的事。

作为一个直面现实的RPG游戏，夏妮一个女孩子想在社会上混，没有一技之长可不行，她是一名医学生，其专业技能在1代第2章里发挥了关键作用，如果没有她帮助杰洛特检验梅里泰莉神殿里的受害者尸体，阿扎·贾维德的阴谋就不会被察觉，杰洛特接下来将处处被动。而她在验尸过程中与杰洛特的对话也颇为彪悍，比如：

“打开头盖骨……总是很令人期待。杰洛特，有看到脑子里的那个东西吗？”

夏妮正直、干练，不缺温柔，而又专业出色，作为性格的另一面，她还酗酒。你可以将最后一点理解成东欧的地区风气，抛开这一点，相比特莉丝，你或许更容易在自己的周围找到一个夏妮——但这也只是相对而言。国产的RPG游戏以及偶像剧中，总流行加入一个笨手笨脚的小迷糊角色——有时甚至将这种属性赋予一号女主角。它或许是日系文艺的影响，或许是我们现实的映射，确实又反作用于现实中的一些女孩，但总而言之，“遗憾”的是，在这款东欧RPG中，没有类似的角色——特莉丝、夏妮、雅比盖尔、辛西娅、薇斯……她们并非个个精明，但没有一个是草包。

杰洛特与夏妮的感情在她家阁楼上的小型派对上达到了高潮，而她的价值观对杰洛特产生了明显的影响，并让杰洛特开始重新思考自己的人生。他甚至开始向炼金术士卡尔克斯坦询问：“在你研究变种时……有找到任何治疗不孕不育的办法吗？”

然而这一切都是玩家在1代的“可选项”，而2代的所有剧情都基于特莉丝路线制作，夏妮在《猎魔人2》中不再登场。总之，无论是出自Projekt RED的价值观主导还是游戏编剧的需要，杰洛特没有选择与夏妮归园田居，而是与特莉丝一道继续走富丽堂皇而又诡诈血腥的荆棘路。

一个男人在年轻时，总会有自己的激流勇进和激流勇退两种选择，你不能确定哪条路意味着幸福，但那惊险而又充满未知的故事，注定只能属于激流勇进的人。而对于《猎魔人》的女人来说，波兰人的作品与现实一样无情——能当上主要角色的，总不至于太天真烂漫。如果长着漂亮脸蛋，没有显赫出身，又什么都不会，恐怕只能成为维吉玛城里那个等钻石的女抄写员，或是郊外那个等待郁金香的洗衣农妇。

来自《辐射3》的废土世界光棍传说

“仁慈的上帝啊！赐给我一个美妙的女人吧！”

■说书人 8神经

在《辐射3》的废土世界里，跟你最亲密的伙伴是谁什么？可以按照重要程度来列个表：第三是一条、一坨或一头彪形变种人大汉，名叫福克斯，江湖人称阿福。之所以不用“一位”来指代他，是因为“一位”是用来形容正常人类的，而这厮明显是一台猛得没边的自走杀人机器；第二是一条名叫“狗肉”的狗子，它几乎可以陪伴玩家走完整个《辐射3》的旅程，也可以独力咬死除了阿福之外的所有生物和非生物；第一则是你背包里的枪械和子弹，离开了它们，你连避难所的大门都迈不出去。

至于女人嘛——在废土世界里，女人是啥？能吃么？

我想制作团队就是要告诉你这个——我们为你精心打造了一个屌炸天的废土世界，你却满脑子琢磨着泡妞的事，是不是格局太小了？这话确实很有道理，但是当你包里攒足了可以把游戏里所有生物都杀死两遍的枪械弹药，又在兆吨镇置下了三室两厅的复式私家豪宅，出行时左有阿福右有狗肉两大保镖，你就开始不可避免的饱暖思那啥了。

但遗憾的是，你的贼眼扫描完了华盛顿特区的每个角落，硬是找不到一个可能上得厅堂下得厨房还能一起征战沙场的女人，只能急得直叫唤：“仁慈的上帝啊！赐给我一个精壮的……不，美妙的女人吧！这游戏不是号称高自由度么？怎么泡个妞就那么难啊！”

其实游戏中还是有妹子愿意跟你一起混的，比如失落天堂的小首蓿克拉瓦，不过这个太妹跟奴隶头子混了太久，品行已经没得救了，要想带着她，道德值就必须得保持负数，严重妨碍咱们成为废土救世主的大业。为了个女人今后就只能当恶棍，咱格局哪能真的那么低！另一个愿意跟你混的妹……很抱

歉我实在是叫不出口，钢铁兄弟会的星骑士克罗丝，人家当年是跟主角的老爸混过的，属于阿姨辈，叫她妹子感觉牙瘆的慌，再说她的样子跟外貌协会实在是一毛钱的边都搭不上。带个阿姨跑江湖算什么事？

好吧，让我们在废土大撒网，争取网着一个妹子是一个。不能跟着一起打拼，找一个回去看家也不错！

兆吨镇的杂货店老板娘是个事业狂，做事情一本正经，成天指使主角做这做那，PASS。

历史博物馆的希妮还挺不错，可是居然敢无视咱的结伴冒险要求，一心只想做小买卖，PASS。

游骑兵队长瑞丽够漂亮，似乎对咱也有好感，但是仅仅停留在口头表示上实际行动连一个媚眼都没有，PASS。

兆吨镇酒吧的失足女青年诺瓦挺招人的，但是她似乎跟酒吧的那个僵尸招待有一腿，口味太重，PASS。

接下来重点说说另外一位失足女青年——快枪手杜可夫（呃，其实是说他拔枪真的很快）家里的雪莉。雪莉穿着一身性感的小睡裙在杜可夫家里瞎逛，她深谙废土哲学，那就是自己的大腿不够粗的话，就得去找个够粗的大腿抱着。于是她找上了杜可夫，用自己的身体换取保护。第一次遇到雪莉时，咱劝说她应该追求一点更高尚的生活，别老跟着杜可夫这个色鬼混。于是雪莉就请求咱护送她去更安全的铆钉城居住，可惜的是我在答应她之后，只顾着忘乎所以的领着她四处乱跑显摆，过了七天，铆钉城的边都没碰到。于是雪莉埋怨了一通我是个骗子，果断的一个人跑回杜可夫家去了。

这事儿让我大为光火——杜可夫这厮，大爷用脚开枪也能把你崩了！于是我跟着跑回去，冲着杜可夫一通挑衅，他果然掏出枪来——自己找死可别怪我！我轻松爆了杜可夫的头。这时只见雪莉哭天抢地的叫着“没法活了”，穿着真丝睡裙光着脚丫就往外跑，我急了，“快回来的干活！我没想杀你啊！外面到处都是螃蟹人！”于是我端着刚才把杜可夫轰成碎片的那把半自动霰弹枪在后面猛追——是的，我端着……一把半自动霰弹枪在追她，当时的情形就是这样的。雪莉跑到河边，扑通一下就跳了下去，拼命往水深的地方游，始终跟我保持着50米的距离。我看了看不远处一堆一堆不怀好意望着这边的变异螃蟹人，感受着河里每秒1点增加的辐射量，突然想起我还端着枪呢！于是赶紧收了起来。雪莉立刻乖乖的游了回来，她哀怨的看了我一眼，“唉，以后我只能靠自己打拼了，还能到哪里去找个大腿抱啊！”……就自顾自的走回杜可夫的家了！从此以后，只要来到杜可夫家，就能看到雪莉在这里寂寞的守着杜可夫被崩的七零八碎的身体零件，有时候还被突然闯进来的螃蟹人吓得躲到楼上一动不动……我叹了口气，读取了一个杜可夫还活着的存档，“唉！真是王八配绿豆，烂泥扶不上墙！就成全你们吧。”

要说废土里最有眼光的姑娘，那得属大镇里的苦卡普。自从我拯救了大镇之后，这姑娘就对我百般殷勤，言语之间各种暧昧挑逗。每次路过大镇，她都会送我一点什么礼物，比如不知道从哪搞来的一碗泡面啊，几粒兴奋剂啊，几颗子弹啊啥的。遗憾的是不能给她什么回报。系统不许泡妞，咱就不能自己泡么！于是我决定回赠苦卡普一点什么礼物，做为定情信物。我看这姑娘每天拎着根破钢管子四处乱跑，心想在废土上混，没有一把趁手的兵器怎么行呢！既然你喜欢近战武器，哥哥就送你一个，咱可是这方面的专家。于是我孤军深入死亡爪的老巢，收集死亡爪的爪子，亲手制作了一个高端大气上档次的死亡爪拳套，可是没有相关的对话，该怎么送给她呢？这难不倒我，我趁苦卡普睡着时潜行到她身边，利用“偷窃”技能，将充满爱的死亡爪拳套轻轻的放进了她的口袋里，只见这时屏幕上赫然弹出一行大字：“你的道德值下降了！”……不多时苦卡普醒来，对我说了一句“人生不如意事，十之八九”，便若无其事的离开了，她手里拿着的，依然是一根破钢管儿……

看来，在《辐射3》的世界里，要想做救世主，就得老老实实的当一个光棍儿了。虽然早早就学会了“师奶杀手”这项特技（与女性对话时可能触发特殊对话，对女性敌人增加5%伤害）……但是它几乎就没有触发什么真正“特殊”的对话——喂！谁想要真的擅长“杀”女人啊！

那么，咱真的就只能忍受没有异性陪伴的废土生活了么？

或者……想不想知道狗肉是什么性别？

别介！就让它是公的好了！！



快回来，我又不是要杀你！河里好多螃蟹人！



别劝我了，这事儿我真的知道！



大软微博话题

拿到本期杂志时，各位读者有没有感到惊讶？今年我们与另外一家老牌游戏平面媒体联合出版，栏目定位和风格在保持大软鲜明特色的同时，力求带给大家更丰富和更有深度的内容。您对今年的杂志有怎样的期待呢？来看看微博上的朋友们是怎么说的吧。如果您也有什么想法，欢迎@大众软件果然棒，来跟我们聊聊！

2014年的杂志将要出现在各位朋友的眼前了，比往年晚了一些，是因为今年杂志有一些重要的改制措施。那么，如果今年您继续购买我们的杂志，您希望看到怎样的内容？您希望杂志怎么改，才能在这个时代符合您的阅读需要？比如说，您想看到电子版吗？

反对方意见：（反对力度50%、反对频率30%）

X布高中了：我是一高中党，觉得虽然电子版是跟进时代的潮流，但并不是每个人都能有空来用电子产品阅读。而且电子版会有害眼睛啊……纸质版还具有收藏价值，我个人喜欢纸质版。我觉得现在网络这么发达，一些新鲜的咨询内容如果通过杂志来实现就不科学了。还是希望杂志内容能更多的有评论性内容，个人最喜欢那些文章了！比如之前做过的那些游戏幕后啊历史啊故事什么的。

卢简洋：小编电子版虽好，可学生党上课不好拿出来看啊！大众软件的读者可有很大一部分是我们这些学生党啊！

风语是晴：移动端的内容可以多但PC的内容不能少啊，近几期对IT经济方面的评论文章不错可以继续……另外对电子版毫无兴趣！正如我买正版游戏软件从来不喜欢买数字版，买书从来也不买电子版一样，因为你永远体会不到那种坐车或走路穿过几条街到书店里买到一本期待已久的杂志或游戏放在手里是什么感觉！

寒山夜喵：满地打滚儿求纸版！！虽然电子版也会看。内容上嘛，还是希望能回归综合化，像2013这样上PC综合、中游戏、下移动的分拆的话后两本我就没多大兴趣买。分开的话我觉得也是大专题分开就够，其他还是综合点。另求周刊，每月都是前半看的很爽，到月底就闲的发慌==

眼高手低兰蓝蓝蓝：不想！！电子版我不会去看。但是纸媒确实有很多无法达到的优势，如果你们出电子版我会支持，就怕几位写手精心撰写的文章满大街飞。其实大软上的各种文章网络上都能找到类似的，但如同诺基亚一般经典的纸质手感和那种大篇幅的图片文字给人的震撼是不言而喻的。我爱大软的杂志，无论怎样都希望大软办的好

对影--成三人：我还以为我没买到1月的杂志，原来是没发啊。还是喜欢纸质的，上厕所拿着方便啊。

支持意见：（支持力度40%、支持频率60%）

郭杨GY：大众软件一直没有一个资料库，查询历史文章，那么多期杂志放家里很占地方，找个文章也很不方便。电子版能解决这个问题，做好了还能增进读编交流。只要风格个性保持住，载体形式都是能接受的。内容上，现有的下旬略显单薄，约稿的质量不是很高，尤其是应用游戏推荐，和网上的应用介绍没区别，没突出特点

郭杨GY：支持电子版收费！！以前只买上下旬，如果有电子版，全拿下。

好来屋美妆：只要大软能出刊就行，电子版也支持，我们重庆这边，因为街道上的很多报刊厅都为了城市建设都拆了（你懂的），想买到大软很难，我想你们应该知道重庆这边出货量不大吧。

孟枭jtballack：电子版收费吧。大软怎么方便怎么来，我会一直支持。

辽美517室长：跪求电子版，纸质书太占地儿，而且有些内容想图文收录于电脑里以便随时调用，本人游戏业新人急需简明快捷方便的实时游戏资讯，拜托了！

全开少年_对细胞仔止不住的爱：必须求电子版啊，尤其是以往杂志的电子版，不然面对着三大摞杂志怎么找都找不到想看的。

云若听风：必须看到电子版，出电子版就一直订到世界末日。书店经常买不到（太抢手，但店家进货又少），邮局订的又总被手贱的给偷走几期，就期望着出电子版的。希望先出PC版的客户端，iPad版APP希望优化好了再出，现在iPad上就《名车志》（只是举个例子）的APP做的好一点。手机端没有太大的必要，阅读不方便。

某泫：非常想，如果能在kindle或者iBooks里面订阅我肯定一买买一年的。

电子版什么的随便好了：（随便力度10%、随便频率10%）

郭杨GY：在移动时代，大软目前还没找到自己以前的路数，风格不鲜明，文章的深度不够，这可能也和改版时间短，近期事务繁杂有关，希望大软能摸索出移动时代的新路，把握住网络的特点。还有，咱们能不能把网站有空的时侯整整，半死不活的[抓狂]

reallycsc：我想从官方淘宝店购买！

梦飞残阳：建议每本书都单独的兑换码，然后推出APP，填写兑换码可以免费阅读电子版，电子版单独买就便宜1块钱。这样大家问题都解决了！个人觉得只要有人买就不要取消纸质的。



大软“马上”就到！什么？怎么是鹰头马？？

2013年十大游戏排行榜

评分数据及排行取自 metacritic

1 横行霸道V 97

Grand Theft Auto V **制作** Rockstar North **发行** Rockstar Games
平台 X360/PS3 **发售日** 2013.9.17

这个结果其实在GTA5公布的那一天就差不多已经注定了，剩下的问题仅仅是，GTA5会在什么时候到来。

Rockstar再一次将沙盘游戏的工业标准踢出窗外，他们创造的这个虚拟洛杉矶如此可信、真实、华美，以至于你很难找到更多的词汇，来形容他们在创造这个城市中所达成的完美程度。

GTA5贡献的不仅是一座庞大而真实的城市，还有3个个性鲜明、各有故事的主角，若不是今年剧情神作太多，Trevor完全有资格竞争年度最佳角色大奖。

哦对了，PC版什么时候出？



2 最后生还者 95

The Last of Us **制作** Naughty Dog **发行** SCE
平台 PS3 **发售日** 2013.6.14

你很难用更多的溢美之词来形容《最后生还者》在叙事和情感释放上达到的高度。和《超凡双生》不同的是，TLoU并没有因为对叙事的注重而放弃顽皮狗标志性的浸入式游戏体验，这在3A大作头重脚轻的现在，本身就是一个难能可贵的品质。

3 生化震撼无限 94

Bioshock Infinite **制作** Irrational Games **发行** 2K Games
平台 X360/PS3/PC **发售日** 2013.3.26

和《最后生还者》相似的是，《无限》以令人窒息的表现力讲述了一个出色的故事。但无限带给玩家的是想象力的碰撞，而不是对道德和内心的拷问，这个系列向来偏弱的战斗与探索要素问题在本作中仍然比较明显，但这无关它作为现代游戏工业制作水准的典范地位。

4 超级马里奥3D世界 94

Super Mario 3D World **制作** Nintendo EAD Tokyo **发行** Nintendo **平台** Wii U **发售日** 2013.11.21

5 火焰纹章觉醒 92

Fire Emblem Awakening **制作** Intelligent Systems **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2013.6.14

6 雷曼传奇 91

Rayman Legends **制作** Ubisoft Montpellier **发行** Ubisoft **平台** X360/PS3/PSV/PC/Wii U **发售日** 2013.8.29

7 塞尔达传说众神的三角力量2 91

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds **制作** Nintendo EAD Group No. 3 **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2013.11.22

8 塞尔达传说风之杖HD 90

The Legend of Zelda: Wind Waker HD **制作** Nintendo EAD Group No. 3 **发行** Nintendo **平台** Wii U **发售日** 2013.9.20

9 Spelunky 90

Spelunky **开发** Derek Yu & Andy Hull **制作** Mossmouth **平台** XBLA/PS3/PSV/PC **发售日** 2013.8.8

10 兄弟双子传说 90

Brothers: A Tale of Two Sons **制作** Starbreeze Studios **发行** 505 Games **平台** XBLA/PS3/PC **发售日** 2013.8.7

重点推荐

暗影格斗2

尽管《暗影格斗2》是一款付费玩家瞎按一气就能打赢的游戏，但它依然是已知触屏格斗游戏中的最佳选择之一。



李雷和韩梅梅

这款游戏集恋爱、养成和RPG元素为一身，玩家扮演当年英语教科书中的重要人物李雷，经过3年中学生活的摸爬滚打，成长为一名魅力十足、知识渊博、把妹超群的高富帅。



FIFA 14

今年的FIFA 14移动版，是系列历史上首款免费游戏——你所得到的并不是一个只包含有一定免费时间的本周焦点赛事、终极之队（UT）和快速线上比赛模式的半成品，还包括有至少50%的游戏内容。



主管单位 广西出版总社
主办单位 广西金海湾电子音像出版社
编辑出版 广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长 施伟文
总　　编 滕耀胜
执行总编 韦松林

编 辑 部 杨立（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪彭 韩大治 吴昊 郑弢
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市100040信箱18分箱
邮政编码 100040

广 告 部 李怀颖 陈文
电　　话 010-88118588-1220
读者俱乐部 010-88118588-1230
发 行 部 韩灵合
电　　话 010-88118588-1280

平面设计 汤瑛
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
发行范围 国内公开发行

广告许可证 4500004000185
出版日期 出版日期 2014年1月1日
订 阅 价 人民币 12.00元
零 售 价 人民币 10.00元

2014 小编寄语



蓝星：每年春节前，看同事们搏回家的火车票，都是非常的同情。希望读者朋友们拿到这期杂志时，已经和家人团聚了，而不是孤零零地靠这本书打发时间。新年新气象，2014年里，我们的杂志，内容进行了翻新，栏目重新整合，力图展示出一种新气象，相信大家看了这期杂志，也一定能体会到。



一丝blue：都说2014年是手游的天下，大软也会有更多的内容倾向于关注手游，不过这并不意味着传统单机与网游文章质量的下降。我个人对大软的理解就是为最广大的读者服务，希望在新一年里给大家带来有营养又有乐趣的图文报道。



魔之左手：与马有关的成语大都很励志，于是我们选择了在马年转型，重新上路。虽然新年第一期多少有些赶工，可能会有些粗糙，但请相信我们的心并没有变，让我们一起走进充满未知，也充满希望希望的未来吧。



Cross：2014年什么最流行？当然是“马上有什么”。来到马年，大家都盼着能马上喜事从天降。对于刚刚重新整合的“大软”来说，只盼能让您在“马上有车”“马上有对象”之外，还能马上拥有一份阅读的快乐。



8神经：2013年发生的很多事，让明白了“坚持”这个词所代表的意义。也许有些时候，即便努力坚持了也无法改变结果，但是，却决不能以此作为放弃的理由。我们究竟能做到什么？我们的力量有多大？且让我们一起努力坚持看看。2014年，各位，加油！



digmouse：作为一个游戏宅，2014年的愿望当然是各种游戏不坑爹，各种主机不坑爹，有行货就更好啦！也请更多多支持评游析道和晶合通讯和……（被拖走）



FIFA 14 为触控而生

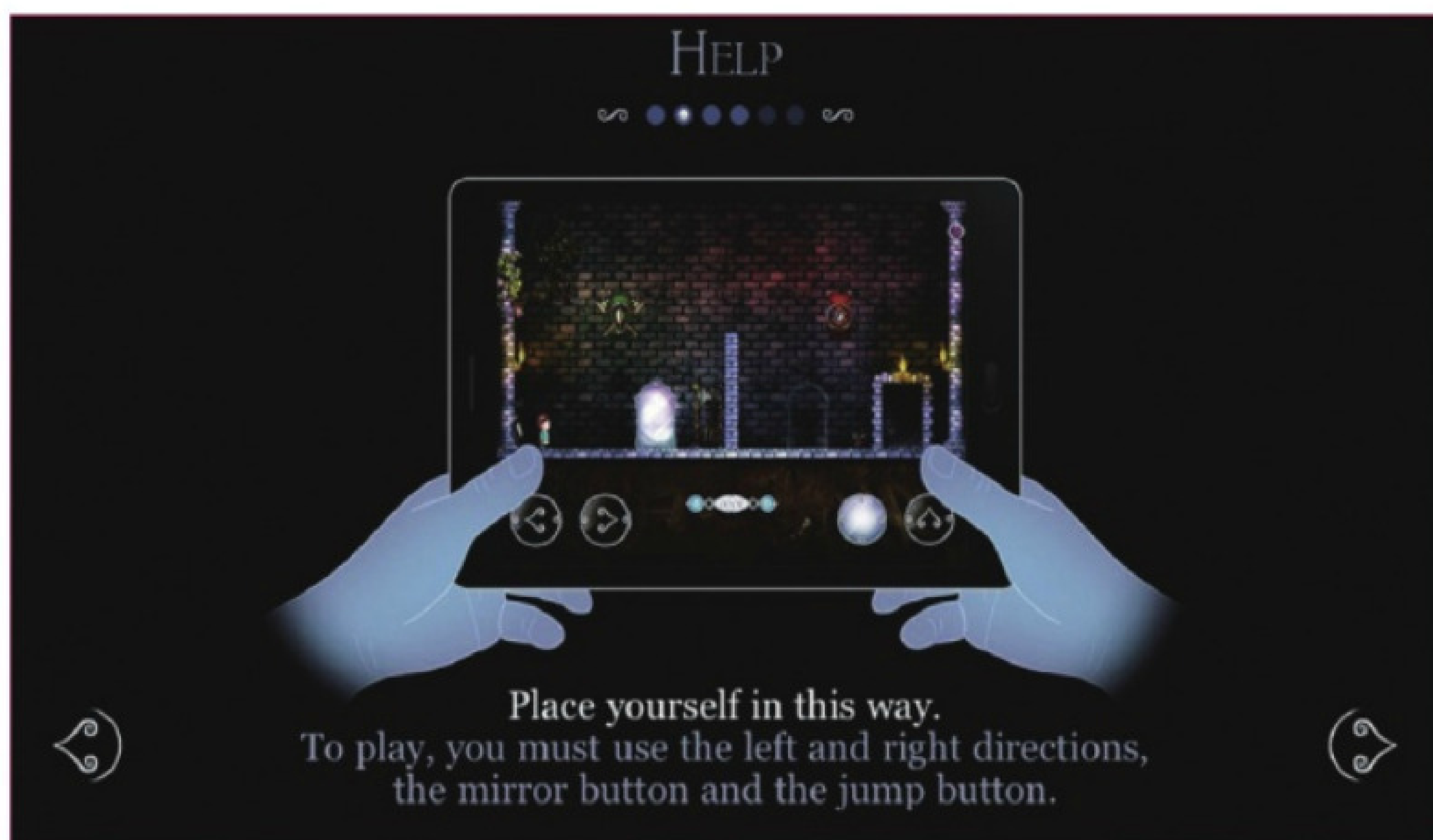
■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

今年的FIFA 14移动版，是系列历史上首款免费游戏——你所得到的并不是一个只包含有一定免费时间的本周焦点赛事、终极之队（UT）和快速线上比赛模式的半成品，还包括有至少50%的游戏内容。玩家花费6.49美元就可以购买Premium Mode，获得全部杯赛和对战模式。自从UT模式成为主机版FIFA的主打产品之后，EA Sports体育游戏的商业模式已经发生了根本性的变化，相比相对固定的游戏销售利润，玩家花钱购买强力球员，构建属于自己的终极之队，这才是一座取之不尽用之不竭的金矿。这次移动版干脆将传统内容半卖白送地交给了玩家，直接把以UT为代表的内购当成了主要的赢利点。99美分可以兑换100点游戏货币，5000点就可以购入一个包含12名实力起源的黄金包（Gold Pack），足以应付一般的网络对抗。当大家都可以用一顿饭的钱买到差不多强力的阵容之后，对顶级球员的血拼自然也不可避免，这等于是一种变相的饥饿营销手段呀！

FIFA 14移动版相对前几作的另一个重要变化，就在于EA Sports Romania小组试图引入一次体育游戏触屏操作解决方案的革命。无论是足球还是篮球，在移动设备上的操控，都是通过将手柄上复杂的功能按键映射到触屏上的数个大虚拟按钮上。由于屏幕的空间和玩家手指的数量、长度始终是有限的，这些先天不足决定了触屏设备上的体育游戏永远都只能是主机的严重劣化版。为此，FIFA14贯彻了这样的设计思路：既然虚拟按键控制永远也无法做到精确与效率，那么干脆就不要去这样追求了。就像电脑的控制方式从实（物理输入设备）到虚（触摸）的过渡一样，完全放弃按动各种方向钮来控制球员的思维定势，改用各种人性化的手势来触发技术动作，让玩家通过指尖的韵律来收获足球比赛的快感，而不是强迫自己将触屏当成Xbox 360的大手柄，然后忍受各种折腾，这的确是符合移动平台规律的创意。现在，传球不需要左手大拇指费力地对着虚拟摇杆输入方向，而是右手点击Pass按钮，对着控球队员周围的队友点一下即可；抢断动作只需要点一下对方球员，自己的后卫就能自动上抢；加速跑更加简单，按住方向再拖动即可；长传与射门的线路，任意球、点球的踢法，都可以通过手指象征性的划动来完成。



虽然FIFA 14在操作模式上进行了足够多的探讨，但游戏架构上，它依然是一个依靠对单个球员的精确方向操作、准确的按键时机才能玩转的足球游戏，配合罗马尼亚小组植入的这套以“模糊”为关键字的操控方案，表与里的不统一被无限放大了。我们的体验不再是像控制一个提线木偶那样，让一个个虚拟球员们按照做出符合玩家意图的绿茵表演，而是像无计可施的父母那样，想方设法让自己在儿童玩具店撒野的孩子处于自己的控制之下，对比赛的干预从“直接”变成了“间接”。只有借助半自动化的辅助系统，让玩家不必在光标切换等等问题上浪费太多的精力，才能让触摸屏上的足球游戏变得舒适惬意。我们也可以看到，FIFA14这一并不成功的尝试，实际上却相当符合“一球成名”的控制方式，乃至足球经理游戏间接控制的精髓有很高的契合度，值得相关领域的设计师们注意。



《Inoqoni》萝莉和古堡

■供稿 触乐网
执笔 时心白

魔镜魔镜告诉我，世界上最可爱的萝莉是哪个~

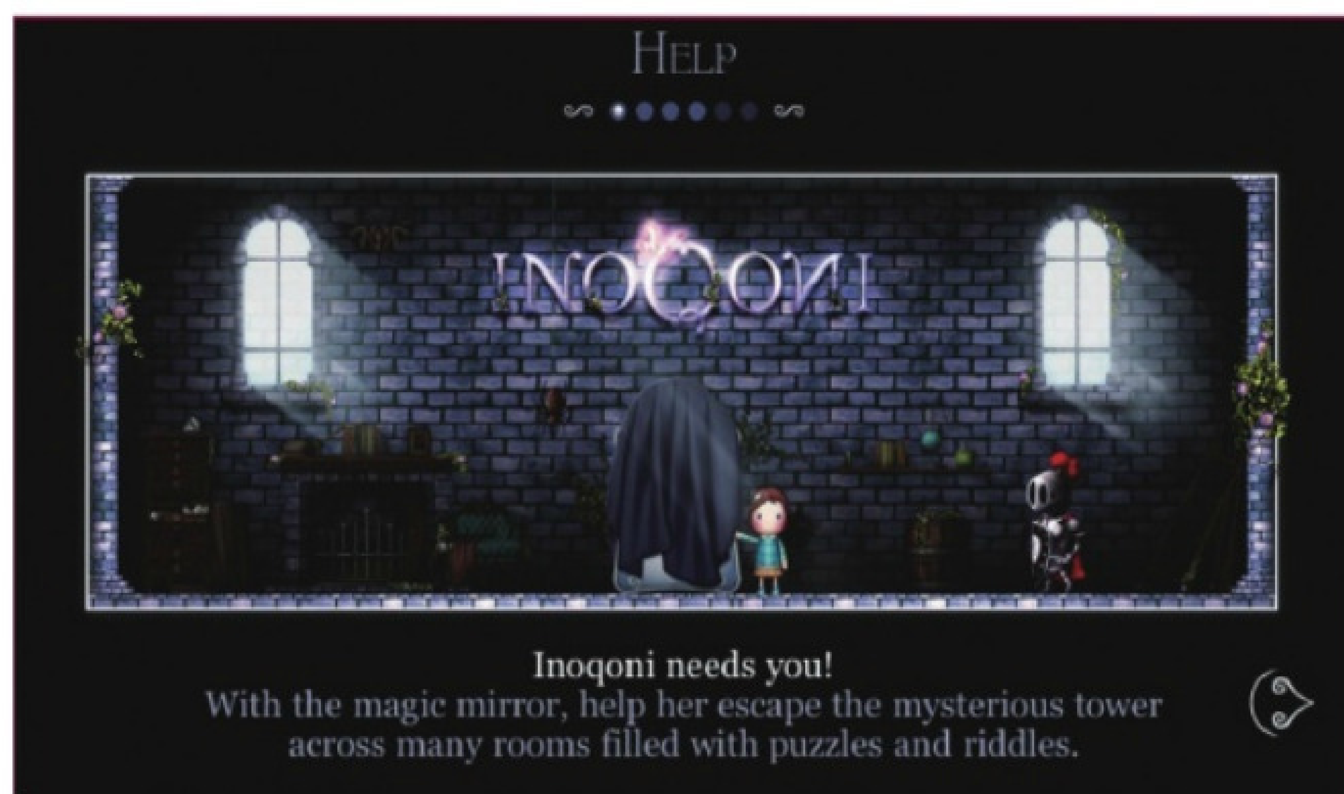
阴森静谧的古堡里，魔镜桀桀怪笑，不作回答……

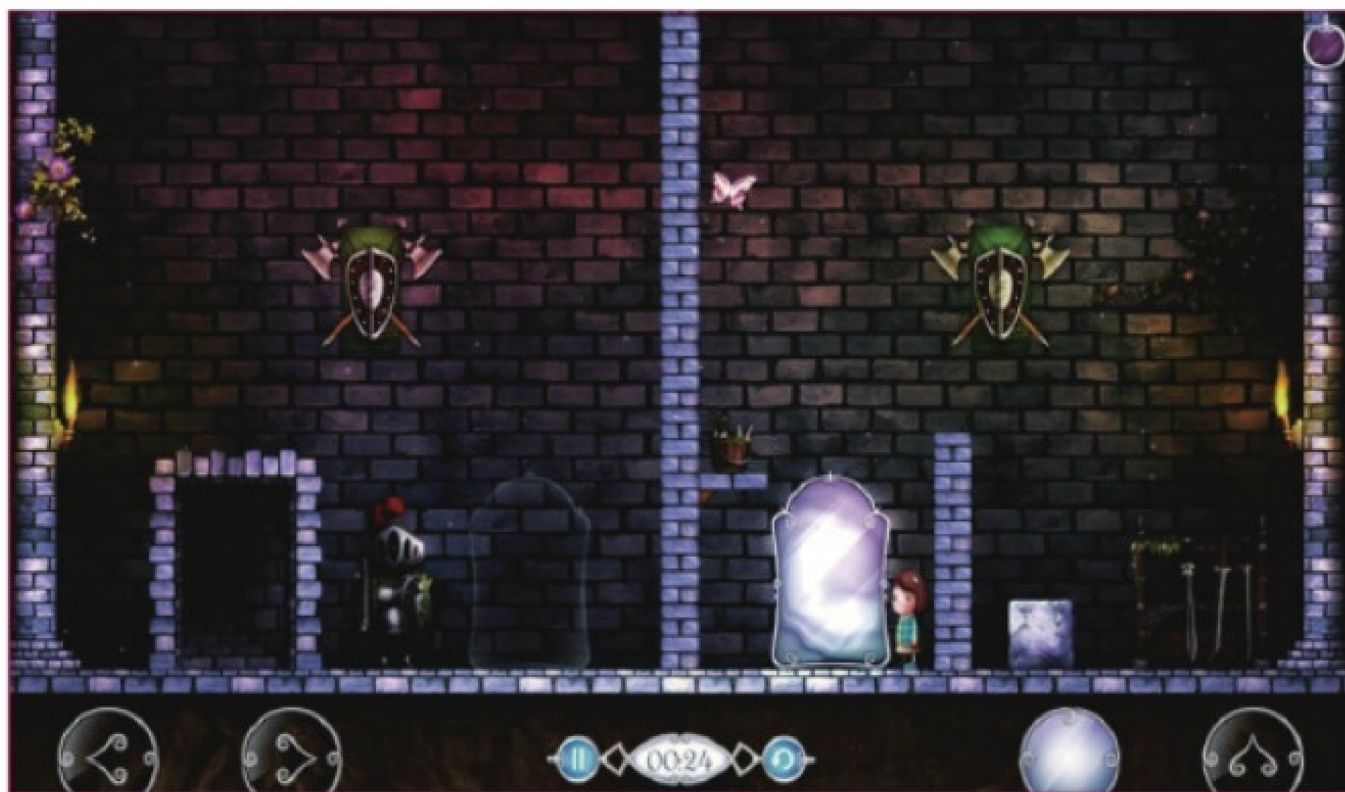
从前呢，有一只很萌的小萝莉。有一天她走在阴暗的森林里，发现了一只粉红色的蝴蝶。于是我们活泼的萝莉追着蝴蝶跑啊跑，终于跑进了一座看起来画风就很诡异的古堡并在里面迷路了——我真有种把标题改成"论幼儿安全教育的重要性"的冲动啊你们明白吗！

废话少说，总之现在萝莉控们的任务就是把萝莉从这个城堡里带出去。城堡共有6层，每层有10个房间。萝莉从一个房间走到另一个房间，或许最终会看到出口处的明媚阳光or满天繁星，也或许这其实是蓝胡子的城堡，在最后一个房间里会发生非常恐怖的事情……但无论结局如何，现在我们这只不作就不会死的小萝莉都只能往前走了，没有王子会来救她——当然玩家如果乐意把自己脑补成拯救萝莉的王子也无不可……

第一眼看过去，《Inoqoni》的画风很有些类似当年的红白机游戏，当然精致度的差距就不可以道里计了。冰冷的石墙，微光中闪烁的火把，还有威风凛凛的盔甲——尽管每个房间看起来都差不多，但画面细节上还是颇为精致的，很好地烘托了气氛。包括游戏音效也无端的有种神秘感。当然，城堡里最重要的就是那面魔镜了。

没错，镜面反转就是这个游戏最独特和别出心裁的设定。萝莉在这边，出去的门在那边，中间隔着一堵高墙。往左走往右走都是碰壁，跳也是肯定跳不过去的……看到位于游戏屏幕下方的那排简洁的按钮了吗，作好准备，试着轻轻点击一下发出白色光芒的那个，房间瞬时左右反转了过来。恭喜你，发现了魔镜的奥秘。现在就可以顺利进入下一个房间了。一开始还真是不太习惯这个设定，不过适应之后就会发现其中乐趣——虽然被转得头晕脑胀。





前几关是很简单的，轻易地闯过几个房间之后难度就开始增加，有时候贸然地反转可能会直接掉在钉板上，一定要小心。还有城堡中的卫兵，被他们撞到你就完了，叫破喉咙也不会有内购道具大神来救你的……

闯了好几个房间之后我不由得感叹，这真是座邪恶的古堡！不听话的萝莉为什么要闯进来！

小萝莉委屈地说，还不是因为那只蝴蝶……该死的蝴蝶再敢出现信不信我一巴掌把丫拍到墙上！

蝴蝶表示才不信这个邪，继续大摇大摆地在每个房间都会出来露个脸，时间十分短暂——喂你确定你真的只是一只蝴蝶而不是城堡里的大Boss么！把握好时机抓住蝴蝶可以得到更高的分数，不过手残党抓不住蝴蝶的话一样是能够过关的。

《Inoqoni》是一款轻松有趣的欧风童话解谜游戏，还融合了密室逃脱和推箱子之类的元素，要通关不但需要耐心还要拥有不错的空间想象能力。6元的价格可以算是亲民了，喜欢解谜这口的或者萝莉控（……）都不妨入手一试。P



《暗影之日》古典美式RPG的触屏传承者

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

《暗影之日》的外观与传统美式RPG没有太大的区别：在选择容姿、职业、配点之后，你被丢入了一个由剑与魔法编织的世界：两个长期以来处于敌对状态的王国、一场可以将任何受害者变成丧尸的瘟疫，构成了游戏最基本的故事背景。尽管游戏容量并不大，但在流程中，它依然体现出了欧美角色扮演游戏所倡导的高自由度特点。就像在游戏初期，主角得到了一个潜入监狱的任务。你可以从下水道完成渗透，小心翼翼地躲避敌人的眼线，也可以跟踪落单的守卫，将其放到之后取走他的行头，然后大摇大摆地从正门混入其中。

游戏的序章是完全线性的：你的任务是进入南面国王首府Ashe，寻找先前派遣到这里的外交官。然而在进城之后，你才会发现遇到麻烦的不只是本方的这几个失踪人员，整座都城的居民都在遭受一场"生化危机"的洗劫。眼前一群冲过来的丧尸大叔、大婶，构成了游戏简短的教学战役。在自称皇家卫士的铁甲人的指引之下，主角来到了一个名为凶杀长廊（Cutthroat Alley）的狭窄地带，此时身为RPG老手的你一定会意识到——自己中了埋伏。没错，这个老梗对于触屏RPG也一样适用。原来一切都是该国大法师Maljiin捣的鬼，"生化袭击"就是他一手导演的。通过对北部国家的抹黑煽动民粹，然后指挥自己精心培养多年的邪教狂热分子抢班夺权，让自己登上整个大陆最高统治者的王座。

这时在RPG里的另一个老梗——游戏早期就登场的最终Boss必然在不可抗力之下迅速神隐——同样帮助主角二次逃离了危险。接下来，你将进入完全开放式的探索，整个Shar城将成为你的冒险舞台。你可以尽力去帮助遭受灾难中的Shar居民，让他们认清妖言惑众者的邪恶本质，从而自觉投身到维护两国关系和平向前发展的历史使命中去。或是将他们当成是一群为敌对政权助纣为虐的暴民，从而开开心心地去干火上浇油的活计。虽然游戏中没有道德系统对你的善行与恶行进行奖惩，但你的行为会在同伴的言行中得到反馈。就拿初期跟随自己的女伴Ashe来说，当你拒绝收受NPC的金钱回报之后，她就会嘲笑你的道德洁癖不能帮你在这个残酷的世俗世界解决所有的问题。不同的伙伴会拥有迥异的个性，内部对冲太多后，你的内部团队会产生不和谐的声音，甚至是发生你的敌人最希望看到的事情。

有一定美式RPG史的玩家很快会发现，《暗影之日》的体验非常接近《博德之门》，乃至像更加早期的桌面RPG：动作成分并不是游戏的重点。但当劝诱无效之后，就必须亮出你的剑与魔法书，在实时战斗中平息纷争。肉搏打斗动作只靠一个虚拟按键，长按为格挡。看似单调而机械的操作，对于触屏输入而言相当合理，简单的UI设计让砍杀状态下释放技能易如反掌，刀剑与魔法的切换自然，除了镜头上的瑕疵（需要经常转动视角，避免角色被处于盲区中的敌人攻击）以外，《阴影之阳》战斗系统的流畅性在移动RPG领域做到了一流水准。点击一个敌人即可将目标锁定，攻击和格挡操作均可通过一键完成，得到解放的左手大拇指随时都能触摸触摸下方的技能栏（需要注意冷却时间），以及左侧的回复道具栏。

正如前文所说的那样，这是一部走复古路线的RPG，一味依靠"刷刷刷"打法将会让游戏体验变得索然无味。因此，我们需要更多地将宝贵的技能点数分配给说服、威逼和魅力3项数值，这样主角就能抛开动不动就抄家伙乱打一通的野蛮作风，依靠隐藏对话选项来劝诱对方就范，甚至让这些被洗脑的可怜虫完全站在我们的立场之上行事。这样你得到的不仅是靠三寸不烂之舌获得的成就感，还有比"全武行"解决方案还要丰厚许多的奖励。唯一无法让人忍受的缺陷，就是在玩家已经力战不支的情况下，根本没有从战斗中脱离跑路的选项，除了被砍死重新来过以外没有第二个选择，这在讲究自由度的美式RPG领域中算是不可饶恕的错误之一。

至于内购，作为一款高贵冷艳的古典美式RPG，自然不会采用不内购没法活的下等策略。0.99美元可即可为三大职业（游侠、法师、战士）各自购买一份新手包，其中包含有特殊盔甲、武器，以及一个为对应职业量身定制的隐藏任务。同样的价格，也可以购买一份互动游戏攻略。这样在流程的各个关键点，玩家都会获得贴士信息的提示，此外角色还能得到一枚XP获取速度增加5%的戒指——够实在了吧？

成立于2003年的Ossian Studios曾经参与过许多古典RPG资料片的制作，包括《无冬之夜2：西门之谜》《博德之门2：巴尔王座》这种RPG迷们耳熟能详的大作。在耗时3年完成的这部iOS平台原创RPG作品之中，Ossian继续发挥了他们在欧美角色扮演游戏中的造诣，并且针对触屏的特点进行了针对性的设计。谁说移动设备上的RPG只能靠虚拟摇杆和一堆动作按钮，操作着一个彪形大汉拿着两把血淋淋的大斧头，对着前仆后继的无脑怪物们胡砍乱杀？《暗影之日》证明了传统RPG的魅力，依然可以在掌上的方寸天地中表现得淋漓尽致。P



《捕王者》比《无尽之剑》好玩多了!

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

游戏发展经常遵循这样的轨迹 —— 一款作品的创新玩法开启了一整个类型，跟风者随即一拥而上，试图淹死前者。不过在iOS上，经常能看到挑战者铩羽而归，并被迅速遗忘，而“原始”的那款游戏，其地位则在不断的更新中愈发稳固。类似的例子有《神庙逃亡》《部落冲突》《愤怒的小鸟》，以及……《水果忍者》。

不过，在玩了《捕王者》（Kinghunt）之后，我觉得它不属于会“被迅速遗忘”的那一类模仿者。它达不到副标题所称的“The Next Generation Slicing”程度，但确实可以对《水果忍者》构成挑战。《捕王者》就像是将不同主题的《水果忍者》串起来，每打通一版就解锁一张新地图[/quote][/one_third_last]。这一关是沙漠，下一关是海底，这一关切骑士，下一关切武士。切削的对象当然有水果有炸弹（还有蛋糕，锅碗瓢盆），但最主要的还是各种各样的持刀敌人——刀可不是摆设，如果放任他们不管，就会结结实实地挨一下。

每一场景的关底会出现体型巨大的BOSS，它们要么是面包师造型，要么是铁皮人，要么是瘦弱的吸血鬼，而且名字里挂着“Duke”“Count”等头衔。根据剧情，你作为神秘救世主，自然是要把它们一只接一只的搓死，然后收集宝石，然后——循环往复。好吧，其实除了每打通一次解锁一个新宝石造型，并到地图中央灯塔处，刷一次Overall Friends奖励关，我确实没发现进一步的惊喜。

在《捕王者》里，你不仅可以“切”更多种类的人或物，还可以获取更多种类的道具，除了在《水果忍者》里常见的冻结、缓速等道具，还有箭矢、忍者镖、火陨石等，它们可以直接杀伤敌人，或把敌人钉住。在通常情况下炸弹是不能碰的，但被冻住的炸弹则不然，你可以放心大胆地把它们划掉。至于界面，左侧绿色计量条可理解为杀敌经验（每攒满一管可以获得数秒“子弹时间”），右侧则是获得金币数，它们直接决定了关底评价，而评价直接决定你能获得几颗星……这样一套大家都熟悉的系统，我觉得没必要再多做讲解了。

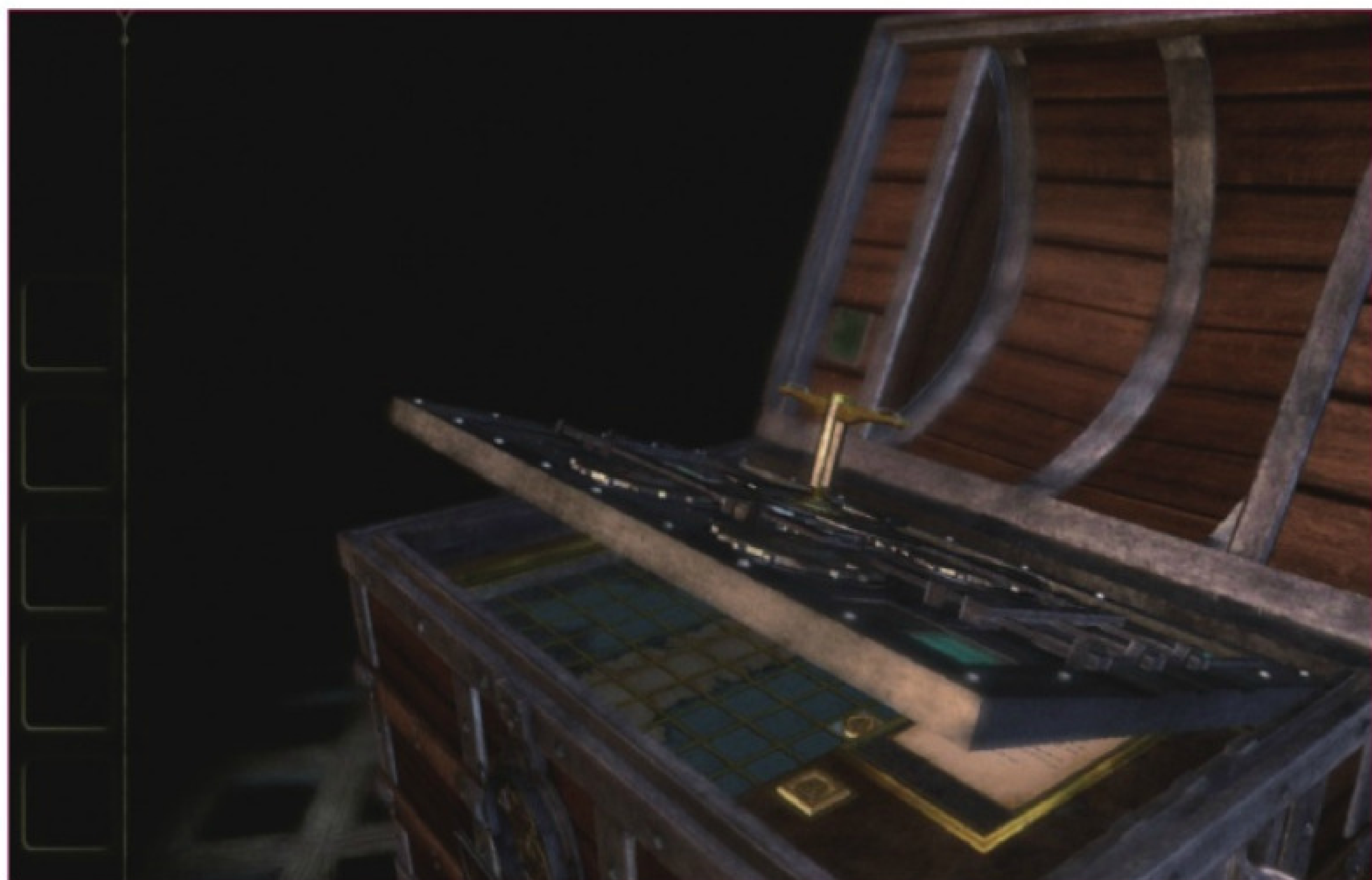
《水果忍者》提供了“街机模式”“禅模式”等玩法，而《捕王者》则主要是以挑战关的形式来进行，如要求一定的命中率、金币数，或保持多少血量。但总体来说，“快、准、狠”“最少的刀数切最多的敌人”总是没错的。

之前提到，《捕王者》能够对《水果忍者》构成挑战，而我所理解的“构成挑战”，具体含义包括：1，以前没玩过《水果忍者》的人能很快上手这款游戏；2，以前玩过《水果忍者》的人也能接受这款游戏。这意味着《捕王者》延续了切割类游戏的传统优势，直观易上手。它尽管有剧情，但更多的是为了让不同造型的敌人有出场理由，而不像《无尽之剑》系列，当真是塞了一大堆动画和对话，让求爽的玩家心生厌烦。与此同时，它的画面更华丽，核心玩法也未曾缩水。

当然，对于《水果忍者》类的切割游戏，核心玩法也很难有缩水的余地就是。6块钱人民币，完全不构成负担，只要你偶尔还会切一切水果，那么不妨购入这款加强版。至于“次世代切割游戏”，我想这个名号还是再空缺一段时间吧。P







《房间2》再续前作辉煌

■供稿 触乐网
执笔 wuyu

曾获得过2012年度最佳iPad游戏奖项的《房间》（The Room），前不久在iOS平台上率先发布了续作《房间2》（The Room Two）。在新作中，主角将继续跟随疯狂炼金术师的脚步，探索神秘元素"Null"的秘密。

《房间2》沿袭了旧作全3D密室逃脱的风格，游戏画面美轮美奂，环境气氛异域神秘，道具设计细致精美，机关构造严谨巧妙，一旦上瘾绝对会让你废寝忘食。和一代相比，新作在细节、场景、音效等方面都有了明显提升，整体游戏感上了一个新台阶。

很多人之所以对解谜类游戏望而却步，原因之一就是觉得自己的智商不足，玩起来感觉是自取其辱。《房间》的制作者在初代中就考虑到了新手入门的问题，为了降低门槛特意设计了教学关卡（即第一章节），一步步引领玩家熟悉游戏的操作方法以及机关的开启技巧，上手时间大大缩短，这样的设计在《房间2》中也被很好地保留了下来。

《房间2》中的谜题难度与旧作相比基本持平，不看攻略只跟据游戏提示完全可以通关。基本思路依旧是"找道具→用道具→机关开启得道具→使用新道具→……"如果没有任何道具可用，那么就要在周围环境中仔细寻找可近距离观察的场景细节（通常是显眼的物体、特殊颜色区域以及开关模样的装置等），隐藏道具或机关通常就在它们身上。看似意料之外，却在情理之中。



新作最大的变化之处就是在一个房间内增加了多个可探索的场景，不再像旧作那样，只对单个宝箱做研究。主角视野显得更宽，整个谜题设计和物品更加多样化，能够实现空间感更强的机关发动效果。这种场景转换的设计看似会增加谜题的难度，但在实际的游戏体验中感觉并不明显，一方面是因为单个小场景机关较少，破解后基本不会再用到；另一方面归功于出色的机关设计，大多数情况下玩家第一眼就能判断出手中的物品该在何处使用，或者通过提示来找到答案。

时下解谜游戏的机关设计无外乎就那么几种：数学计算、零件组合、迷宫拼图、密码解锁等，更高级的还会利用光线、颜色甚至声音为载体制作谜题。《房间2》虽然免不了会使用上述这些喜闻乐见的解谜元素，但是"新瓶装老酒"做法也不会让人觉得乏味，精美的道具以及环环相扣的设计，简直就像是在把玩一件艺术品。游戏利用触摸屏与玩家的互动效果也很好地保留了下来，并且在一些新的物品上（例如保险箱、弓箭、打火装置等）得到了充分发挥，最大化利用平板设备的特点与优势。

《房间2》的另一个改变之处是，玩家可以重复使用部分工具，不会像一代那样用一件丢一件，但是为了控制难度这种情况也不是特别多见，而且也没有道具组合的设定。纸张上的文字首次会做为解谜线索来使用，只要有一点英文基础的人都能明白其中的暗示，语言问题一直都不是玩《房间》系列的障碍。可以看出，设计者很好地控制了游戏难度，尽可能让更多的人体验到密盒被打开那一瞬间的成就感，这也是《房间》系列成功的主要原因之一。

总结：对于每个喜欢解谜的爱好者来说，《房间2》都是一款不可多得的游戏，千万不要为了一时爽快而去翻阅任何攻略。慢慢摸索，投入体验，才是这款游戏的精髓所在。P

《孤狼》新的启示

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

在上个世纪90年代晚期，有一类“少年儿童读物”悄然出现在中国的图书市场，其内容多是少年英雄的探险，如博物馆惊魂、金字塔穿越等。它们的特色是在读到某个情节点时会给你一些选项，比如：

“你抬起头，惊讶地看到一个穷凶极恶的监工正挥舞着鞭子，抽打你前方奴隶伤痕累累的脊背。你——

低着头走过去。（请转到58页）

冲上去夺下监工的鞭子。（请转到19页）

掉头就跑。（请转到第73页）”

一般来说，总有一个选项，会让你悲惨地死去。

没过几年这种图书就几乎销声匿迹，想来它在国内市场上并未取得成功。不过，它在欧美倒是一个很大的类型，在上世纪八九十年代曾取得不小的影响。

这种图书被称作“gamebook”（直译作“游戏书”）。

等到第一波互联网普及浪潮袭来，文字mud这种游戏形式逐渐被人们所熟悉，游戏书基本被主流遗忘。

如今移动互联网普及浪潮袭来……

我们却能发现，电子版游戏书在App Store里几乎已经形成一个独立的大类。

比如《巫术》（Sorcery！），比如《6号装置》（Device 6），比如《蜥蜴国王之岛》（Lizard King′s Island），比如——《孤狼》（Joe Dever′s Lone Wolf）。

《蜥蜴国王之岛》是一个非常标准且经典的电子版游戏书；《巫术》已经连续推出两部，形式上让人想起文字mud；《6号装置》心思精巧，谜题形式丰富，是一次融合后现代艺术的尝试；而《孤狼》，则像是将一切元素都梳理得指向“游戏书”的本源——角色扮演。

在开始《孤狼》的游戏时，你需要作出一系列选择——擅长思考，还是擅长拳头？倾向直觉，还是倾向逻辑？仰仗感知力，还是仰仗身体素质？喜欢长剑、斧头还是锤子？

选中项会在今后的游戏过程中有特定的加成，但整个游戏开始时的人物“调整”界面，玩家绝不会看到任何一个数字——显然，《孤狼》虽然多处向经典RPG靠拢，但早期D&D游戏那种人物创建界面绝不包括在内。它更容易让人想到《上古卷轴3：晨风》押囚码头上拿着羊皮纸问你问题的登记官，或是《辐射3》里坐在黑板前让避难所学生填G.O.A.T测试的老先生。

在确定选择之后，你就开始了文字探险。你骑马跨越风雪呼啸的山峰，因为鲁莽而使得马儿摔断了腿……你不得不结束了它的生命，并流落到山脚下一个小镇。你发现这里的街道明显刚经受了血与火的洗礼，而就在此时，你突遭袭击——

游戏突然急转直下，屏幕切换到一个明显是loading的界面，但它用图标不停提示你：请旋转你的设备。

书本又变成了游戏机，羊皮纸渗透出彩色，而我们的主角，头一次以完整的、纤毫毕现的形象，挺盾持刀（如果你之前选的是 sword 而非 axe 或 mace）站在一个人形怪物面前。

在几乎不亚于《无尽之剑3》的画面下，你开始了第一场战斗。虽然并非即时，但各种划屏点击的QTE还是能让你感到紧张刺激。你可以用刀做出3种攻击方式，也可以射出飞刀，你背上的大剑也并非装饰，它闪着魔法的光泽，只要激发得当，可以释放出巨大的破坏力……

在详细的tips的指引下，你很快料理了敌人。还刀入鞘，画面定格，3D全彩场景又变成了泛黄的羊皮纸卷——你继续在文字间冒险，做出选择。



除了战斗外，开锁等场景也会切换到3D真实画面，而开锁的形态和技巧与《上古卷轴5》别无二致。

在移动设备的触屏条件下，直接移植传统平台的经典RPG，一直障碍重重。以游戏书的形式推进剧情，以高清动态的3D画面来进行战斗，这种组合是《孤狼》走得最远的探索。正所谓“动静中之动”，这样张弛有度的节奏无疑更受大众欢迎。

因为添加3D高清战斗场景，《孤狼》的身量相对其他“游戏书”游戏比较大，达到了872M，作为参考，《蜥蜴国王之岛》和《6号装置》都在126M左右。相应的可以想见，制作成本也势必有所增加。但无论如何，从玩家角度看，多一种选择，多一份乐趣。

《孤狼》尽管是一款佳作，但对于大部分国内玩家而言，恐难以消受。游戏书的主要剧情都是用文字推进，英文达不到优秀程度，就不容易深刻体验其妙处。而且，因为文字量实在太大，又是在移动平台，恐怕也难有汉化志愿者挺身而出。

不过，这倒是给了我们一个启示：当前国内的网络文学可谓欣欣向荣，读者——即使是只计算有付费阅读习惯的读者——已不可计数，而在数百万写手构成的金字塔塔基之上，能稳定提供既优秀又符合游戏书制作需求的文字的，其作者不在少数。本土化的优势无可比拟，如能在游戏书的盈利模式上进行有益探索，或许它将成为移动互联网大潮下一片新金矿。P



《行尸走肉：第二季》蜕变之路

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

今年7月Telltale推出的《行尸走肉》第一季DLC，同时也是第二季前篇的《400天》，让人们认为第二季将与前作彻底切割。在游戏方式（基于Point & Click机制的图形AVG）不可能大变的情况下，想要推陈出新，就必须在剧本与叙事上下猛药。游戏版讲述的这个“丧尸童话”故事固然感人至深，但与从原著和电视剧的风格出入极大，剧本本身的硬伤也较多。因此《400天》开启的独立故事、原创角色，以及类似美剧的多线、多角度叙事方式和网格化布局，就给人以强烈的惊喜。可是在拿到第二季的第一章All That Remines之后，我们却再度看到，它依然是一个单线式的丧尸末世求生之旅，主角仍旧是在前作大结局中幸存下来的小女孩Clementine，这不免让人心生失望。然而，在赖着性子玩上几分钟之后，我们很快就可以感觉到，这个曾经只会哭啼，离开黑大叔的保护几乎不可能生存的小女孩在单飞之后，无论是主人公的性格，还是剧本的基调，都发生了一次蜕变。

《行尸走肉第二季》的故事发生在前作17个月之后，从但经历了与Lee的生离死别，以及在乔治亚州一年多的独自生存，她再也不是那个藏身在自宅的树房中，闪着一双明亮的大眼睛，怯生生地寻求陌生人帮助的那个毛丫头。Clem已经能够熟练的躲避丧尸，像成年人一样用凶器插爆不死人的脑袋，与同为“人类”的生存者们战斗，并且习惯了用警觉的态度来审视周围的一切。没有了Lee的Clem，现在已经不再需要用自己的童真来充当前者的道德指引人。其实这个世界本没有善与恶，人为了维系人类社会创造了善的观念来约束人，而当社会崩塌之后，所谓恶就会渐渐显现出来。此时，“恶”才是常态，才是人的本质，这一残酷真相在Clem的形象变化上体现得淋漓尽致。

“生存”永远是丧尸流行文化产品的核心。但对于这样一款动作场面完全依靠QTE来实现，永远不存在难度，即使挂了也可以在很近的地方从头来过的小品游戏而言，死亡的压迫感又很难依靠Gameplay来实现。第二季之所以能够在玩家对游戏方式已经熟烂于心的前提下创造出上佳的紧张感，依靠的就是故事本身的张力。Nick Breckon和Andrew Grant两位编剧赋予了本季故事一种“No One Is Safe”的肃杀氛围，失去Lee保护的Clem，其周围的大环境已经发生了严重的劣化，并且没有一个稳定的团队进行支撑，更重要的是，尽管已经慢慢适应了丧尸末世的生存法则，但Clem毕竟只是一个涉世不深的孩子，无论是在心理还是生理层面，她都不具备与那群为了生存不择手段的老油条周旋的能力。选择，从第一季开始就是TWD游戏版的核心。就像此前我们所看到的那样，选择本身对故事的影响极其有限，但Clem在生存之路上每做出一个选择，我们都会感受到揪心的味道：善良和友爱可能会给自己带来灭顶之灾，同情心不一定能够让你得到想要的东西，而人与人之间的信任，要以违背人伦的代价才能获得。

与第一季相比，第二季已经将剧情体验放在了核心位置，少掉了许多控制主角在偌大场景中自由行动，与NPC触发毫无意义的对话的操作，不再用“要触发剧情A先找到道具B，要得到道具B必须先触发剧情C”这种完全凑数的流程编排，叙事更为紧凑而流畅，让玩家将全部身心都投入到对Clem求生意志的带入之中。

之所以说iOS版拥有最佳的体验，是因为所有的Point & Click操作，都可以用更具代入感的触摸来代替。几场与人类掠食者和丧尸的动作戏，Clem的所有闪避、挣脱与打击，都是通过与剧中人动作方向完全一致的点、划操作来完成的，打破了按键提示符所产生的距离感。甚至可以毫不夸张的说，当危险来临时，不看画面提示，我们也知道如何来让Clem脱离险境。而推门偷听NPC谈话、缝合伤口时的触摸操作方式，更是让游戏具备了一定“体感”的内涵。





《极速卡丁车》像少年啦飞驰

■供稿 触乐网
执笔 时心白

《极速卡丁车：魔幻之旅》是一款和《跑跑卡丁车》大同小异的游戏——这是它给我的第一印象。

一眼看上去，3D卡通画风的游戏界面，似曾相识的道具，节奏紧张激烈的音效，无不让人顿时产生《跑跑卡丁车》的即视感。不过，作为跟风作，可以看得出来《极速卡丁车》是用了心的作品，游戏中3D卡通画面做得相当精致可爱，绿树浓荫的森林，积雪皑皑的冰原，黄沙漫天的大漠，几张不同的地图场景各有特色，很好地体现了名字中的“魔幻”风。卖萌恰到好处，一些小细节的设定颇有童心，让人不禁对它产生了不少好感和期待。

毕竟，站在了巨人的肩膀上，总会有一个不错的起点——不管我们怎么看《跑跑卡丁车》，以“全民漂移”为广告词，风靡全国各个网吧的它已经成为低年龄向PC赛车竞速游戏中的巨人。

《极速卡丁车》可以看作一个简化版的《跑跑卡丁车》，内含道具模式和竞速模式两种玩法。操作方式十分好上手，凡是接触过类似的赛车游戏的都能很快熟悉游戏。为了更好地适应移动设备玩家，在“设置”中可以选择使用屏幕两边的虚拟按键或者重力模式操控赛车进行游戏。并且每局开始前的载入画面中系统都会给出一些游戏小tip，比如在不同赛道选择不同赛车等，帮助玩家得到更高的分数。每次在道具模式中获胜，就可以解锁该赛道的极速模式等。

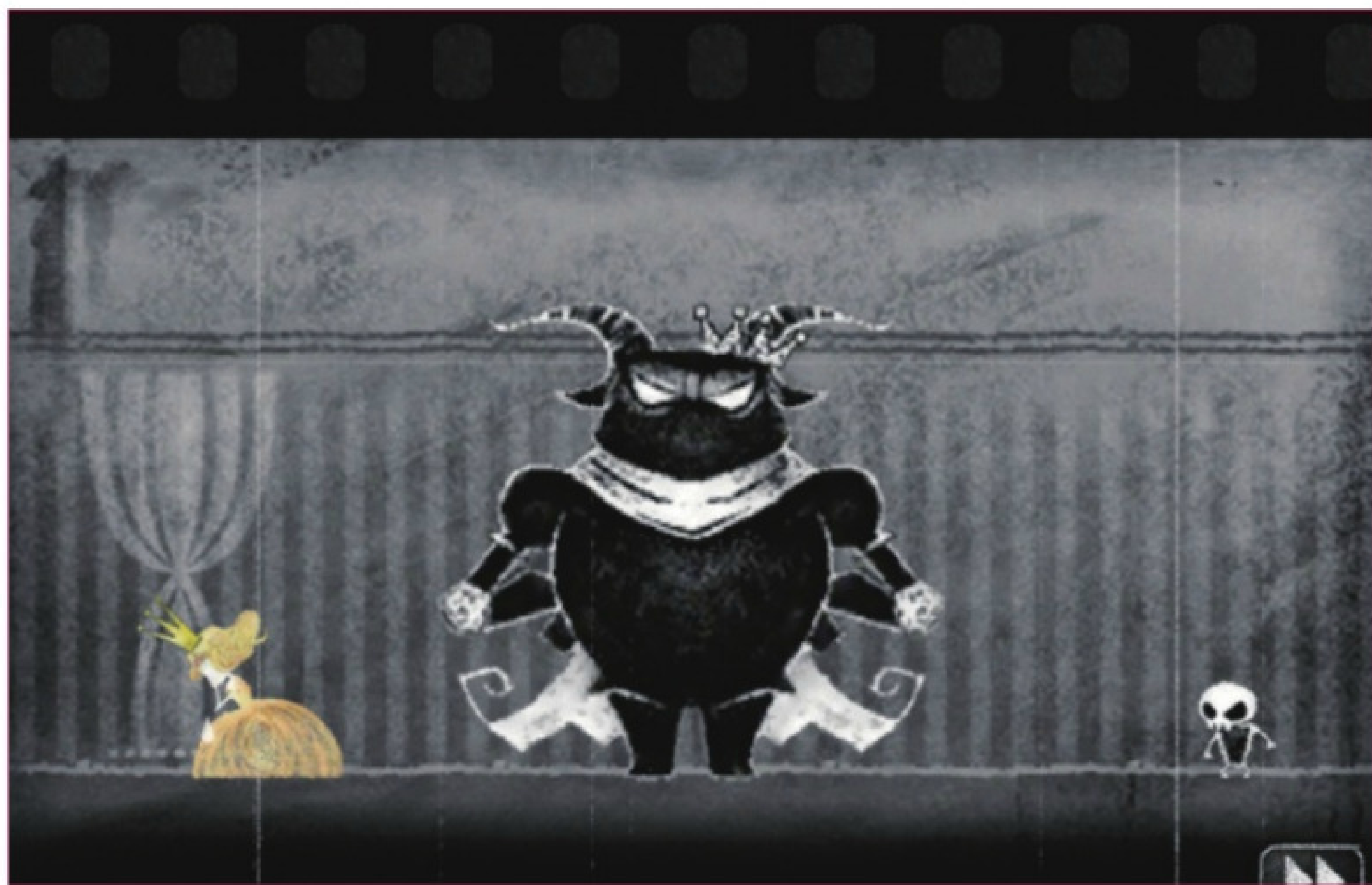
进入道具模式第一关，熟悉的环形跑道。沿途可以获得很多看起来十分眼熟的道具：积攒氮气加速，碰到了就会原地打转的香蕉皮，可以免疫道具攻击的护盾……不一而足。一言以蔽之，几乎都是copy自《跑跑卡丁车》……不过想想反正这些道具翻来覆去也就是那么几种，似乎也算不上什么槽点。游戏中的金币用来购买道具和升级赛车数据，可以在道具模式中根据比赛名次和活跃度——比如在路上扔了几个香蕉皮，恶意撞了敌人几下，都算在“活跃度”当中——获得，难度并不高。这个“活跃度”的设定让人感到很有意思，可惜没法联网或者双人游戏坑队友，恶搞的对象只能是NPC，乐趣也减低了不少。

作为一个赛车游戏，“漂移”的快感可以算是重要评价标准。这也是我只把《极速卡丁车》当成一个“简化缩水版”的原因。虽然游戏中按照惯例在弯道时会有“漂移”提示，不过给人的体验却粘粘沓沓十分不带感——触屏的操作不方便大概也是原因之一。不过作为玩家我们管不了这么多，这种简单粗暴的竞速游戏玩得不爽，理所当然给差评。

《极速卡丁车》游戏下载免费，但你获得的只是一个“试玩版”，包含第一张地图的第一个赛道和初始的一辆卡丁车。再多的内容就要付费了——不过得说它的内购还算良心，6元完整版包括所有关卡和四辆赛车（当然要体验后面的关卡，还得循序渐进地先通关前边），并且赠送金币。总之，《极速卡丁车》的节操还是看得到的，虽然不可免俗地跟你要钱，但算不上死皮赖脸。







《骷髅王子》温馨的黑白世界

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

别被题头图骗了，游戏里大部分时候只能看见黑白灰三色……不过，它不是《地狱边境》，它是《骷髅王子》。这个充满魔物的游戏世界真是温馨极了。

我们曾经用尖刺和重物对付一根筋的兽人，我们看着他们被摧残成肉酱或烤肉，还哈哈大笑。如今这一切终于有了报应。在《骷髅王子》这款游戏里，玩家变成一只反水的小骷髅，并护送同样一根筋的公主逃跑。

这比领着低智商的兽人跑路还痛苦，因为其动作逻辑只有3个：遇到平地往前走，遇到高台和坑站着不动，遇到魔物往后躲。作为一只骷髅，你不仅要给她铺路搭桥，在关键时刻还要嗑药变王子，抱着她从高处跳下（不要超过两层楼的高度！），以及拔剑……对付自己原先的小伙伴。

这款Gungho出品的横板动作解谜游戏，早在去年便在PSV上推出，近来推出了iOS版，并被推荐至App Store首页。评论赞誉大多集中在讨巧的粉笔画风和多样的解密方式上。因为缺乏真正意义上的创新，所以一言概之就是制作精良。

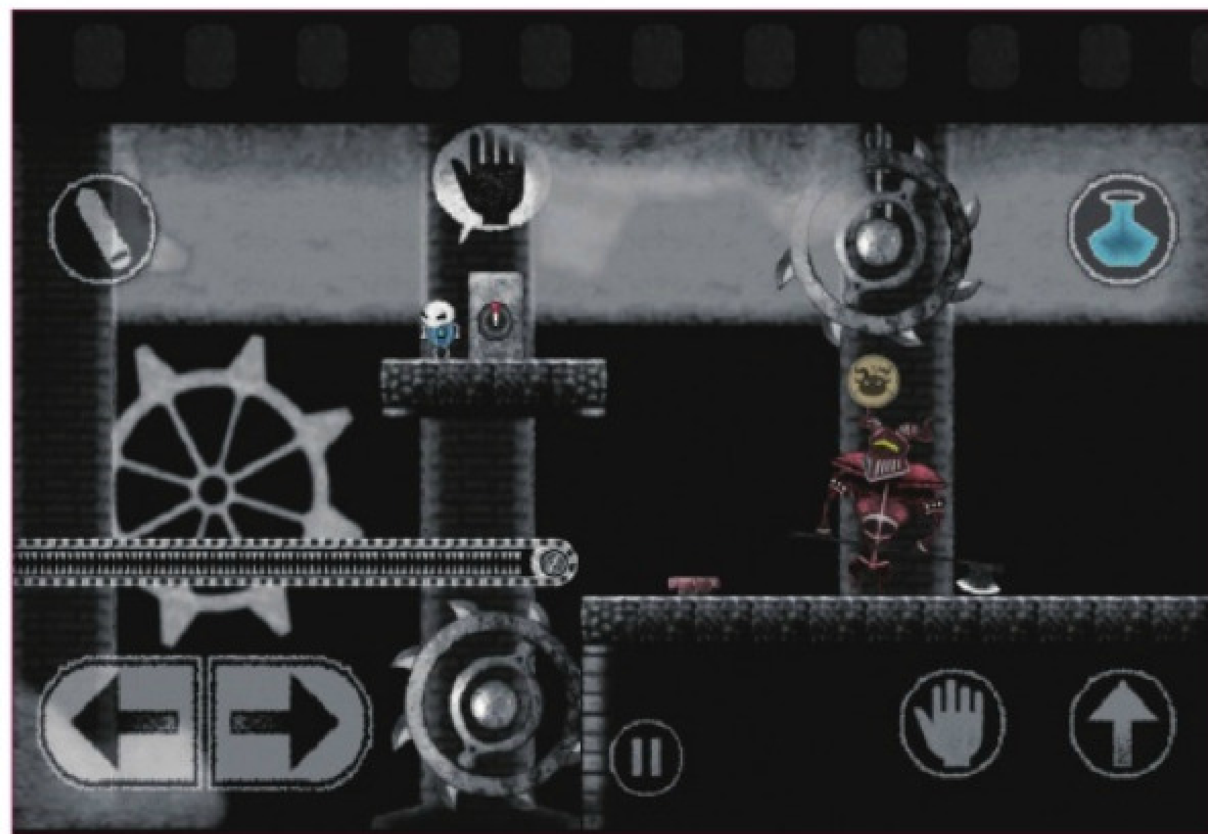
游戏的玩法主要偏向物理解密而非动作，整个游戏过程都少不了和杠杆、浮力打交道。游戏中玩家可以在常规的小骷髅和王子之间切换，点击屏幕右上角的蓝色药水图示即可。小骷髅可以二段跳，但攻击没有伤害，只能击退。而王子的佩剑可就不一般了，除斧骑士外都可击杀，而且在后续关卡中可获得加强，这是就连斧骑士也照砍不误。

在解密中，王子最大的作用是把公主抱起来——只能往下跳，因为抱着人往上跳不动。不过随着游戏的进程，你还会发现两种形态间更为"隐秘"的区别，比如——身高。这在游戏里其实是有意义的。

物理解密横版过关，以及角色形态切换，这样的设置让人想到PC上的一款同类型游戏——《三位一体》。实际上这两款游戏的核心系统还有一个共通点，即"神笔马良"。

《三位一体》中巫师可以画出金属块或金属板，它们具有质量实体，可以用来砸扁敌人（我记得《三位一体》里大部分敌人都是骷髅？），也可作为过关道具，而在《骷髅王子》中，从第一大关里，小骷髅便能获得白色粉笔能力——它可以将断掉的绳子重新接起来。随着游戏进程，还能获得红色粉笔和蓝色粉笔，它们一个可画出导火索，一个可画出水，方便玩家炸掉障碍，或利用浮力过关。

光说玩法，可能还会觉得它跟传统平台上的横版解谜游戏别无二致。然而《骷髅王子》的可贵之处显然不止于此，它本就是一款为移动而生的游戏——无论是之前索尼的PSV，还是如今的苹果设备。游戏共分15个大关，每个大关分10个小关。听起来数量很多，不过实际上每小关的通关时间一般不会超过1分钟，即使不太顺利，也很少超过两分钟。据说在东京，大部分人都是乘坐地铁上班的，或许如此碎片可以大大降低目标消费人群坐过站的概率吧！







《李雷和韩梅梅：恋爱养成RPG》打架第一，恋爱第二

■供稿 触乐网
执笔 wuyu

"Hello, My name is Han Meimei. What′s your name?"

"My name is Li Lei."

……

请不要误会，今天给大家带来的不是人教版初中英语磁带录音剪辑，而是国内傲雪团队在去年底推出的新作《李雷和韩梅梅：恋爱养成RPG》（以下简称《李雷和韩梅梅》）。作为一名标准的80后少年，看到游戏名的一刹那就立刻吸引住了我的眼球，余光一瞄评分还是满满的5颗星（已有1000多人为此打分），再展开下面的评论赫然出现了"剧情人设做得不错""找回了年轻的感觉""竟然可以做那么多事""一直玩到凌晨4点"等用户们肯定的声音，不禁让人产生了一种11区Galgame厂商灵魂附体的感觉！难道国产养成类游戏已经达到了世界领先水平？让我们这些从小受日系风格熏陶的宅男腐女，也能对这样一款略带山寨气息的国产游戏，给予几乎一致的好评？带着种种疑惑，我点击了下载按钮。

从游戏名就可以看出，这款游戏集恋爱、养成和RPG元素为一身，玩家扮演当年英语教科书中的重要人物李雷，经过3年中学生活的摸爬滚打，成长为一名魅力十足、知识渊博、把妹超群的高富帅。至于能否在毕业时获得好的游戏评分，则取决于李雷各项能力值的高低、NPC好感度、完成事件的多寡等指标。

该游戏初期玩法比较简单，只要掌握好节奏和规律，混出个人模人样没有问题。基本流程可以总结为：打架/做任务→获得金钱/物品/经验→买装备/学技能→更好地打架/做任务。除此之外，在操场打球可以增加魅力值，在教室学习可以获得成绩值，在后山义务劳动可以提高道德值，参加校内活动答题还能获得特殊物品……如此清新的校园风格作品，对于每个玩过《暗黑破坏神》之类的玩家来说，上手都非常容易。你可以把打架看作是打怪，虾条当作血球，克塞头盔就是安达莉尔的面貌，教训学校小混混相当于完成一项主线任务！虽然这样的比喻用在一款爱恋游戏上有些重口了……

如此单调的练级必定会让人倍感枯燥，所以制作者在人物对话以及细节方面花了很多心思，让游戏者尽量保持新鲜感。特别是那些80后玩家，当看到小浣熊干脆面、海尔兄弟、香港回归甚至《小龙人》OP等字眼时，肯定是再亲切不过。这也是《李雷和韩梅梅》区别于其他RPG或恋爱游戏的重要特点——本土化优秀，接地气。不过当玩家开始二周目游戏时，厌倦感会扑面而来。对话总是那么几句，支线剧情更是奢望，而且还没有提供存档功能。作为一款恋爱养成类游戏，《李雷和韩梅梅》与岛国作品相比还差得很远，剧情方面几乎就是一张白纸，更不要提游戏的思想性有多么深刻。

虽然《李雷和韩梅梅》普遍被大家看作是一款把妹游戏，但是本人在真正体验的时候，把妹的欲望并不是很强烈。一方面可能是我的眼睛启动了过滤功能，那些有点别扭的人物立绘已经无视掉了。毕竟我们在人设方面与日韩大厂还有明显的差距，况且还带有上个世纪90年代土土的气息。另一方面是在游戏的前期和中期，RPG的感觉更多一些，李雷在女生身上花心思机会并不是很多，每天所能做的就是和妹子们打招呼，不过对方都是一副爱搭不理的傲娇姿态。持续打几十次招呼之后，女生的对白就会发生微妙的变化，好感度逐渐提升。在和她成为真正的朋友之前，对方会让你完成特定的任务，如果接受并在规定时间解决，那么你们关系就会上升到新的台阶。之后所要做的，就是不断送礼、唱歌、聊天培养感情，时机成熟时就可以大胆表白。然后呢，然后，当然是爱情了！

总而言之，制作者将大量RPG元素很好地融入到整部作品之中，平衡了恋爱部分玩法的单调感，让玩家在一次次的人物升级和战斗胜利中获得满足感。不过最佳的"赏味期限"仅限一周目，剧情向玩家可能比较失望。

只要勤学苦练，最终获得一个"财色双收"的Good End应该不是问题。但是对于永不满足的玩家来说，这显然是最低要求。一款只能追女孩子的恋爱养成游戏，在当今已经拿不出手了（BL什么的就不要期待了）！我的一周目完全和恋爱没有关系，而是把李雷培养成了一名只会打架、智力低下、孤独终身的黑社会老大。体力不足，请殴打韩梅梅；考前突击，请殴打Uncle Wang；增加魅力，请殴打Bruce……如此美好的恋爱养成游戏，在我的手中俨然变成了一款校园暴力格斗血腥大作，感谢制作者赋予玩家如此自由的权利，拿块板砖糊女生一脸的感觉不是也很带感吗？那个一直玩到凌晨4点的家伙，你一定也是这么干的吧！P



《庞然巨物》创意有余，直观不足

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

想称赞Halfbrick的新作《庞然巨物：世界大威胁》（Colossatron:Massive World Threat），能找出很多理由——以新闻直播形式展现的第三方视角叙事，在触屏游戏里显得极具创意；与《疯狂喷气机》基本一致的明快画风，再快的节奏也不伤眼；源生触屏操作，虚拟摇杆之类的伪触屏设计绝对看不见……而想要给《庞然巨物》提提意见，或者说评估一下它的改进空间，就不是件容易的事情了，因为Halfbrick的作品总是带有开创性——当然，你或许能找到其他作品的影子。就《庞然巨物》来说，如果你恰好玩过 Nimble Quest，就会产生熟悉感。但影子终归是影子，这家公司总是能做出硬邦邦、响当当的原创触屏游戏玩法，经得起克格勃敲门，扛得住方舟子龇牙。

玩家在游戏中要操控的，正是副标题里的"世界大威胁"—— 一只从天而降，试图摧毁人类城市的外星"庞然巨物"。它看上去像一只机甲巨蛇，蛇头蛇尾间则分节搭载各种能直接开枪打炮的武器零件，在城市里大肆破坏，并摧毁前来阻拦的人类军队。对于这辆不羁的无轨装甲列车，玩家不能直接控制它的行进路径。游戏主要过程是收集不时飘来的零件，并装到它身体合适的位置上去。

何谓"合适"，这就有必要介绍下这款游戏中武器零件的类型。在游戏中，玩家可以收集到红、黄、蓝3种颜色的基本零件，它们分别对应不同的武器类型，如激光炮、攻击型无人机、喷火枪等，而当它们被组合到一起时，根据不同情况又能合并成不同的武器零件。如，3种同色零件排列到一起会合并成一个加强版零件，而两个异色零件碰到一起会变成新颜色的零件—— 一如现实里的调色，红+黄=橙，红+蓝=紫，蓝+黄=绿。因此一共是6种颜色的零件。

不同的武器在射程、伤害、杀伤范围上各有区别，它们的特点决定了各自适合对付不同类型的敌人——比如挂了太多装载狙击炮的红色零件，那么在面对人类小型装甲车群的围攻时，悲惨下场可以预见。如果不用"棱镜"购买，那么特定颜色挂什么武器是由系统决定，并定时替换——这一点设定颇像《英雄联盟》。棱镜是战斗中可获取的一种宝贵资源，它还可让巨蛇"原地满血复活"，是内购的主要对象。

除零件颜色、武器装载的排列组合外，战斗中还会随机出现一些特殊零件，挂上去后有的可以提供护盾，有的能提高相邻零件的射速，甚至还有可清屏的"大规模杀伤性武器"。Halfbrick也给这条巨蛇本身准备了一些技能，如短距离冲撞突袭的"蛇击"、蛇头喷火、集中火力等。从玩法上来看，玩家的选择非常丰富。对应到多种多样的敌人类型（包括BOSS，如大型直升机、坦克），初期霸道无比的外星巨蛇渐渐失去不可一世的姿态，从袭击第三个国家开始，玩家如不仔细规划零件配置，并保持眼疾手快的组装节奏，那么与全人类为敌、毁灭世界的宏大事业，就会面临严峻的考验。

之前提到，无论是《水果忍者》《疯狂喷气机》还是现在这款《庞然巨物》，要给Halfbrick的游戏寻找真正可行的"改进空间"，其实并不太容易，但目前我们能玩到的游戏版本，还真就当头撞上一个。综合来看这款游戏的汉化其实并不算太糟糕，但屏幕右下角的"活着"实在是没法回避的槽点。新闻直播镜头中的"LIVE"标识无人不知，恐怕只有机翻才会才出现这样的错误。

此外，跟《水果忍者》《疯狂喷气机》相比，《庞然巨物》固然还是一款拿到手就能玩的游戏，但在玩法上明显不如前两者直观，在App Store中甚至有玩家如此评论："只知道有东西就拼上去然后过关，不知道详细原理，不知道在玩什么！"

这完全可以理解。在第一大关（共4个小关）中，巨蛇基本不会被摧毁，你不用修理，不用思考技能——什么都不用管，直接将零件无脑往巨蛇身上拖，就能取得胜利。与其说这减轻了玩家上手的挫折感，毋宁说只是推迟——玩家甚至因此更加不容易寻找到玩法技巧的方向。这款游戏与Halfbrick以往的游戏一样，是没有Tutorial的，这或许是他们自信的体现。然而，这个传统是否能继续保持，要看Halfbrick能否继续将"创新玩法"与"易于上手"结合起来，毕竟在触屏游戏平台上，留给他们的缝隙已经越来越窄了。

直接说《庞然巨物》上手不佳显然有失公允，应当说是游戏方式对于新玩家还不够直观。如果将《庞然巨物》当做重度手游玩儿，难免会在数小时后感到一丝单调——这与Halfbrick的其他作品差不多，但考虑到游戏自身的定位，制作组已经尽可能做到了最好。"创意有余，直观不足"，这是我对这款Halfbrick新作的评价，然而，创意的开拓总是不易的，在触屏游戏里，可玩性有保障的创新更加可贵，从这个角度来评价，Halfbrick的游戏总是非常超值。P



《清宫计》后宫之中的N种活法和死法

■供稿 触乐网
执笔 时心白

就在前一段时间，来自橙光游戏中心的几个文字AVG网页游戏在微博和各大论坛上火了一把。热度最高的当属步步惊心时刻要担心被打入冷宫的宫斗游戏《清宫计》，不仅受到喜欢宫斗戏码的妹子们欢迎，意料之外的是不少男性玩家也对通关各个结局充满热情——少年们你们这么执着于给皇帝侍寝是为哪般……后来更出现了别出心裁以宫斗为载体的学科吐槽游戏，如《是文科生就杀了那个狗皇帝》《本座倒要看看你能活几天》（血泪脸……）之类，被各专业群众疯传。

这些宫斗游戏大都有一个共同点：游戏过程的选项中隐藏着无数陷阱，稍有不慎就是被打入冷宫甚至身首异处，影响结局的主要是RP而非操作——当然AVG本来就没有什么操作。但随时存档的设定又使得游戏的难度并不高，玩家在心有不甘地Game Over之后通常的选择都是重新再来一局，不通关誓不罢休。甚至孜孜不倦玩了一遍又一遍以收集全结局CG的粉丝也不在少数。

有些遗憾的是，橙光以“让不懂编程的人也能做出游戏”为号召口号，导致爱好者们出品的这些游戏大多数也仅仅局限在“同人作品”的范畴，剧情和画面在电脑上看起来还是会觉得略微粗糙和“轻量级”了些。不过移植到手机端之后这些问题的影响就小多了。并且AVG游戏的非即时性也决定了它很适合在手机上打发时间。不久前橙光游戏中心不但制作了Android客户端，还推出了曾经大热的《清宫计》iOS版，现已在App商店上架。

《清宫计》的主角是个16岁的贵族家少女，立绘是黎姿在《金枝欲孽》中的造型，天真可爱中带着一丝娇媚。某天无忧无虑的她忽然面临将要进宫选秀的人生，故事便由此展开……

玩家以第二人称为视角，为主角的人生做出各种选择。是攻略青梅竹马男配从此隐居，还是在后宫中步步为营，都在一念之间——也许情节看起来略显老套，与《甄嬛传》《步步惊心》等并无多大不同，不过能亲身体验一把宫斗的“惊心动魄”还是很有意思的。作者妹子本人表示并没有读过什么宫斗文和电视剧，只是出于兴趣才制作了这么一款游戏。

但对玩家来说，宫斗毕竟已经成为一个作品类型，知不知道大同小异的剧情或许并不重要，代入主角进行一个个选择，与其他妃子勾心斗角，合纵连横，体会过程中如临深渊如履薄冰的刺激，也是乐趣之一。《清宫计》的网页典藏版版共有16个结局，青梅竹马太医、怀亲王等多个配角可攻略，祸国妖妃、青灯古佛、太皇太后等多个结局CG。iOS版除了部分支线情节有删减，结局也改成了8个之外，背景音乐和画面与原版并无不同。并且是全免费。作者方并且表示不久后还将有全结局典藏版放出。

目前在手机游戏市场中，女性向AVG游戏并不多，并且其中大半都是日本厂商的作品。如果橙光有意进军手机游戏市场，想来还是广阔天地大有可为的。不过还有个难以忽视的问题：来自橙光游戏中心的AVG作品均为爱好者自制，虽是剧情百花齐放创意精彩纷呈，但个人制作者们的游戏素材来源多为网上自己搜集。如果仅仅作为自娱自乐的小众同人作品，自然不会有人来追究这一“灰色地带”的版权。不过一旦正式上架，尽管是免费游戏，恐怕依然可能要面对一系列的版权相关问题。不知橙光对此是否已经有了应对之策。P







《忍者英雄喵》步子大了扯到蛋

■供稿 触乐网
执笔 oracle

初玩《忍者英雄喵》（Ninja Cats Hero），游戏给了我一种似曾相识的感觉，仿佛与《重力存亡》（Tilt to Live）或《宫保老奶奶》有些神似，但游戏方式却大相径庭。可以看出，本作的部分创意来源于后两者，但开发商Handy Games做了不少改动，完全可以当成一款全新的游戏来玩。

本作改良自密集型战斗游戏，此类游戏的特点是怪物如潮水般涌来，颇有“是男人就坚持100秒”的气势。游戏场景多为一个屏幕见方，卷轴不可滚动，玩家只能在有限的空间里左冲右突，但有机会用场景中散落的道具歼灭大片敌人，由此能带来“压迫到极致的心情突然被释放”的爽快感，这是此类游戏的乐趣所在。

上文之所以说是改良，是因为《忍者英雄喵》的卷轴变成了可动的，以往只有一个屏幕大小的场景变成了十几个屏幕，可以满地图乱跑，相应的怪物数量就被封分散了。这让《忍者英雄喵》看上去仿佛是个动作过关游戏——起码第一次玩的时候我是这么认为的。游戏有自己的世界观，甚至有一个开场动画——忍者喵们对着美味的金鱼摩拳擦掌，正欲大吃一顿，突然一只章鱼无厘头地冒了出来，将金鱼夺取。为报夺鱼之仇，猫咪们全副武装，手持武士刀义无反顾地跳入了章鱼的主场……一切看上去都很正常，“像个完整的游戏”（你知道这对于移动游戏有多难？）。当我拳打小怪脚踢Boss，顺风顺水地一关接一关打下去，已经忍不住要竖起大拇指了。不料接下来游戏难度陡然升高，猫咪们接二连三地领取了便当。接着系统提示我要不要花费“珍珠”继续游戏，并将选了“否”的我无情地打到第一关，进而不失时机地指出——使用“珍珠”可以加血加攻，花费金鱼可以购买技能。这时，游戏的全貌才完全展现出来：原来，这依然一款靠重复来填充内容的刷刷刷游戏。



在《忍者英雄喵》里，你要做的事就是不断地重头开始战斗，主要目的就是金鱼，而获取金鱼的目的是升级技能，升级技能的目的是为了更爽地战斗，一旦挂了，如果不花稀有代币的话，只能从头开始——与《宫保老奶奶》这类游戏如出一辙。这意味着，游戏的内购无处不在，商品越卖越贵，想玩得爽一点，不出点血是不可能的。

当然，如果你需要打发时间，又想来点动作性，《忍者英雄喵》是个比较合适的选择。小队作战的设定也颇为新颖，挂了一两只喵还能继续作战，这给了玩家不少容错空间。突刺技能很酷，动作凌厉，符合忍者风范，时不时传来的拟声“喵”又让人备觉可爱。然而这一切，都是建立在你愿意花12块钱去广告的基础上的，否则，不仅系统会时不时弹出整页的广告。哪怕你在欢快地砍着虾兵蟹将时，丑陋的广告条会占据一大块屏幕空间。

即使从赚钱的角度来说，也很难理解这种举措。一般这种需要玩家反复尝试的游戏，会尽量让游戏体验人性化一些——要是一看到界面就被吓跑了，还怎么放长线钓大鱼？《忍者英雄喵》倒好，既有琳琅满目的内购，又想在广告上捞一票。天上没有馅饼可掉，这是连玩家都明白的事，厂商反倒明白不了了么？



瑞奇与叮当：接口转换

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

一个独占品牌跑到了其他平台上，排除版权持有人已经破产以外的可能性只有两个：一，它不可能是原来的样子；二，它跨界的目的地一定是移动平台——《瑞奇与叮当》就是最为典型的例子。它的确是由“星际火狐”瑞奇与身后背着的小机器人叮当领衔主演，主题依然是在充满想象力的卡通场景中殴打射杀一个比一个贱的外星小怪、老怪们，玩法依然包含着灵活的闪避和火爆的射击，但整个玩法已经发生了根本性的变化：游戏从第三人称动作，变成“神庙”“地铁”这样的跑跑游戏。

正如游戏的名称所交代的那样，《瑞奇与叮当：接口转换》（Ratchet & Clank: Before the Nexus）的故事发生着在瑞奇在PS3上的正统续作Ratchet & Clank: Into the nexus之前。Prog两兄妹正在大肆进行着破坏宇宙和谐稳定的行动。当然，让它们在画面下方充当追着神庙探险者跑的牛魔王，或是拿着棍子撵着地铁涂鸦小子狂奔不止的城管老爷爷还不够格。于是让瑞奇朝前冲冲冲的的理由，就不再是“被追”了，而是变成了追人——追上这两个坐着火箭小飞车的Prog兄妹。

虽然游戏名为瑞奇与叮当，不过这是叮当最没有存在感的一作。它已经没有任何萌态十足的演出，只是瑞奇背包上的一个玩偶，唯一的装饰作用，就是在长距离跳跃中从脑袋上伸出那支螺旋桨。当然，这对于一款跑酷游戏而言已经足够。游戏的场景分为轨道移动和战斗区域两大块内容，前者是控制主角在三股轨道上向前滑行，躲避沿途的障碍物，尽可能地吃足系列的传统货币道具——黄金螺栓(bolt)。后者则能在跑酷的过程中体现出系列玩法的一些特色，除了闪避危险以外，玩家还要控制瑞奇射杀基本只会原地蹦跶的外星怪物们。

这种设计，显然表达了制作组不想制作一部沽名钓誉之作的意图。然而在实施过程中，“跑跑”与“打枪”之间却发生了严重的干扰。设计师显然想将射击的自由度交给玩家（而不是只能象征性的射杀正前方挡道的目标），玩家可以选择打谁，方法是点击瑞奇前方不同位置的怪物。然而，当我们在单手操作的时候，触摸屏幕其他区域，就意味着你丧失了方向的控制权，往往在打得正爽的时间，角色直接撞墙坠崖了。而如果不将目标干掉，则等到走到它们身旁的时候，又会莫名其妙的挂掉。此时你也许已经想到了正确的打开方式，左手负责瞄准/开火，右手负责闪避/跳跃。然而它毕竟不是一部标准的触屏TPS游戏，敌人是在快速朝自己靠近。左手食指忙着点击屏幕的时候，你的其他手指和手掌位置很有可能挡住画面最重要的部分（尤其是目标位于屏幕右侧的时候）。更危险的是，在双手握持大屏设备的时候，这种操作方式随时都有可能因为握持不稳，导致你宝贝iPad Air或者是10寸的三星大砖板掉到地上……



游戏内购系统的主要项目，是购买“螺栓”，这样就能在游戏早期就购买到强力武器，并且将它们升到顶。这些攻击方式各异，但最终效果均为一击必杀的神兵利器，在一定程度上可以缓解由于操作方式的问题而给战斗体验带来的负面影响。然而即便是这样，2小时差不多时间，你也会不可避免地产生厌烦情绪。毕竟它不像“神庙”那样拥有深厚的群众基础，能够让我们患上分数挑战强迫症。

虽然存在上文所提到的缺陷，本作依然是一款有想法、且诚意十足的产品。由于“瑞奇”系列早就在索尼自家的掌机平台推出过移植度极高的续作和外传作品，因此本作也不可能代表系列移动化产品的发展方向。它相当于一部献给系列玩家的休闲小品，游戏可以通过PSN ID与PS3版正统续作进行数据联动，正是这一意图的体现。联想到任天堂此前透露过的移动平台战略，索尼这步棋，算是走在了前面。P



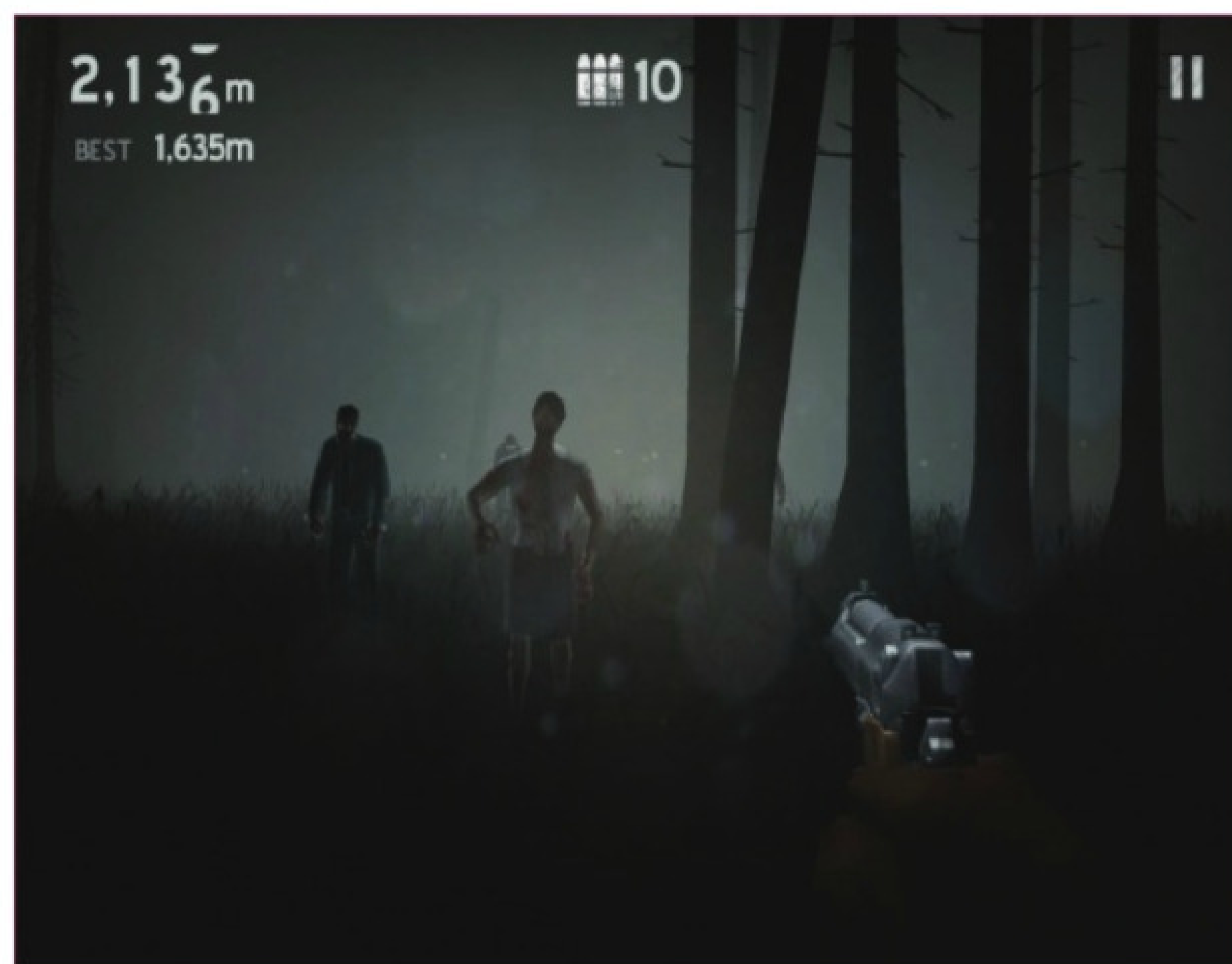
《丧尸黎明》穿越死人谷

■供稿 触乐网
执笔 oracle

与《丧尸黎明》（Into The Dead）初次接触是在之前的一个深夜，我正在写一个专题，写到最后，睡意全无，辗转反侧间摸到iPad，正好看到App Store上架了一款新的免费丧尸游戏——好吧，在这么多定语中，我最中意的是"免费"。当时我顺手下载，只想试试深夜玩丧尸游戏的感觉，没想到这是近几年让我最有感觉的丧尸游戏。

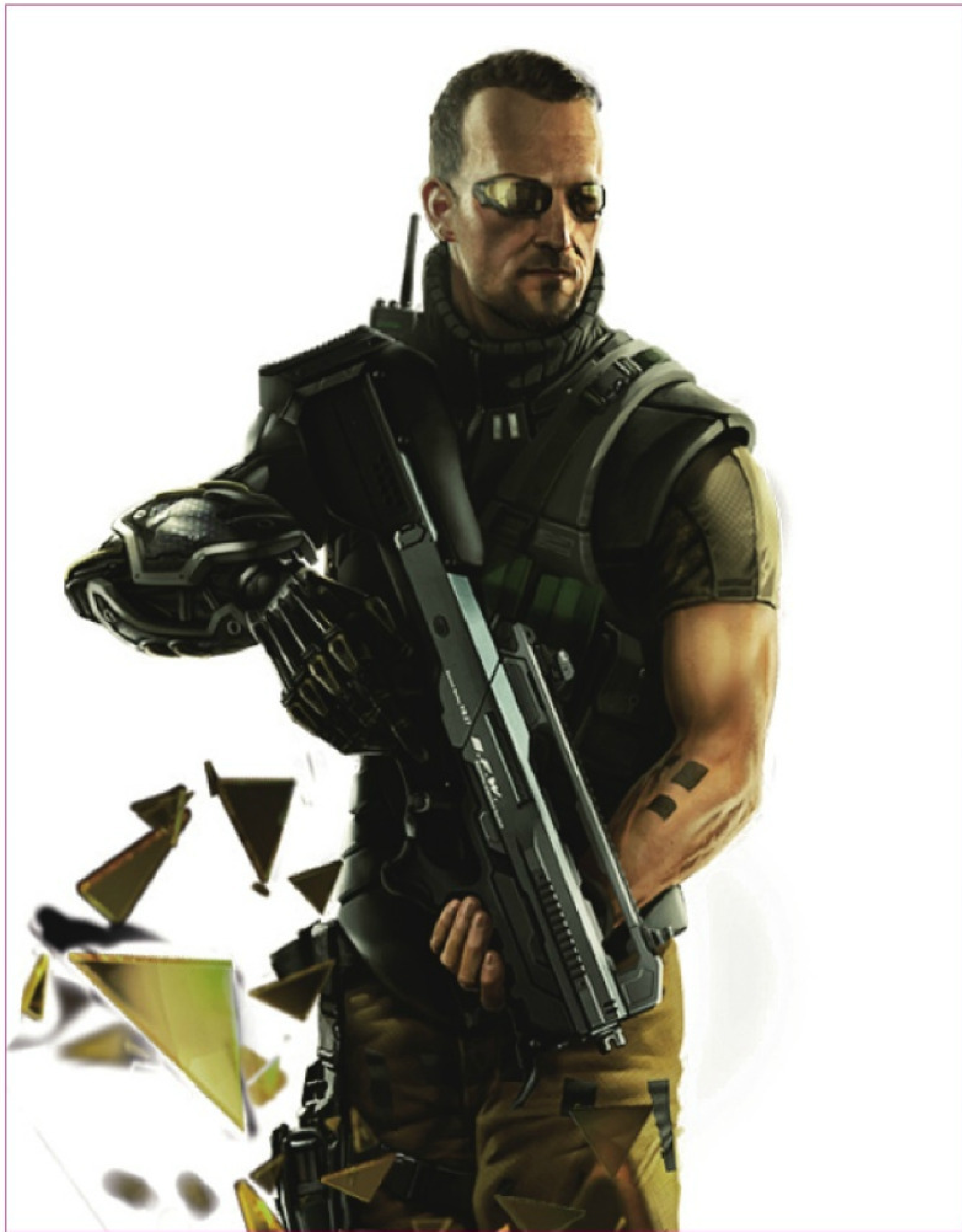
在游戏的开头，我以主视角的形式从地上爬起，首先映入眼帘的是一架支离破碎的直升机，半截还在熊熊燃烧。接着我向远处瞥了一眼，在黎明灰白的天色下，远方的城市高楼林立，冒着滚滚浓烟，而眼前，是一大群虎视眈眈的丧尸，游戏正式开始。

在这不到5秒的"片头"里，通过"一瞥"，游戏很自然地交待了背景——城市在夜里沦陷，我乘坐直升机逃出生天，却不幸在城外坠机。留给我唯一的生路，就是在僵尸的包围中夺命狂奔。没错，这是一款货真价实的跑酷游戏，就像《神庙逃亡》那样。但出色的场景氛围，让它在这个滥俗的题材里脱颖而出。



在黎明前最后的黑暗里，我踏上求生之路。周围杂草丛生，远处丛林叠嶂，在前方的视野尽头，一座天线塔耸入云端，几只飞鸟在顶端盘旋，象征着生的希望。然而我的身边，却总是弥漫着绝望的雾霭。这款游戏最巧妙的设定，就在于浓重的雾气和恰到好处的噪点。远处的僵尸隐在雾气中，随着你逐渐接近，一双发着黯淡黄光的眼睛首先浮现出，僵尸的身形在昏暗的光线下呈现出一个象征危险的剪影。一旦与其正面相撞，结果只有一个——死。即便与其擦肩而过，视野也会因僵尸的拉扯而晃动不已，让你时刻胆战心惊。大雾死死地控制着玩家的可视范围，场景元素稀少，色彩单调，却将游戏氛围烘托到极致。仿佛你身处一个无尽的梦境，透过微弱的光线观察整个世界，前路逐渐明朗，僵尸与丛林，出现又隐去，只有从不间断的喘息声在提醒你，你不是在做梦.在这个危机四伏的环境里，除了努力求生，你什么都做不了。

最后，《丧尸黎明》是一款无尽跑酷游戏，也就是说，当你按下"Play"键，就注定会死去，这就是宿命。结果如何并不重要，重要的是，我们在这个过程中，又怎样扣人心弦的体验。

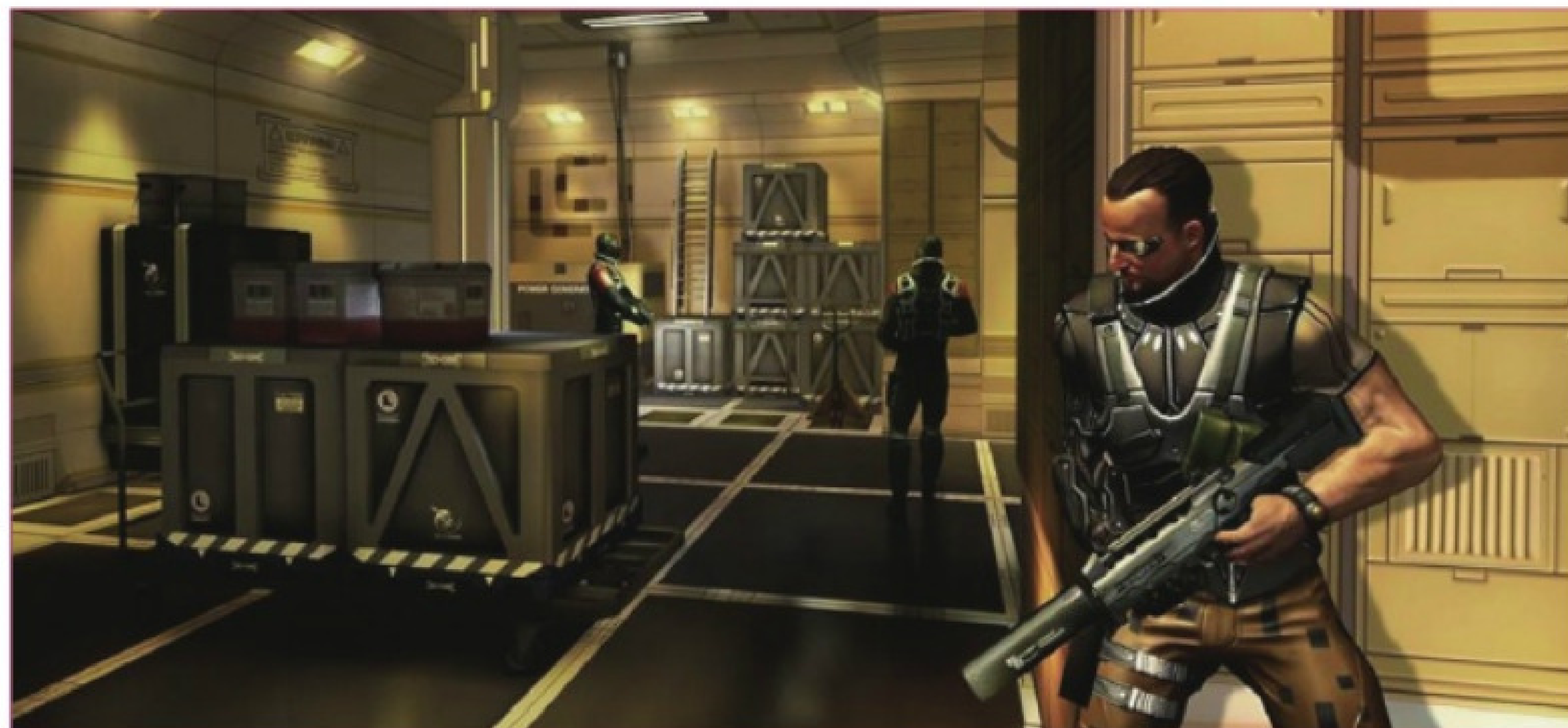


《杀出重围：陨落》拯救未来世界

■供稿 触乐网
执笔 wuyu

《杀出重围：陨落》（Deus Ex: The Fall）其实是2011年旧作《杀出重围：人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）的一个支线故事。时间设在遥远的2027年，整个世界被跨国公司和雇佣兵掌控，一片混沌。一名被物理强化的前英国SAS特工Ben Saxon和原联邦探员Anna Kelso躲避前雇主的追杀，试图揭开一种用于治疗身体改造排斥作用的药剂，以及背后隐藏的邪恶力量。虽然故事本身有些老套，人物刻画也有些刻板，但是情节还是足够能引人入胜。

该作整体的游戏性可谓精雕细琢（偶尔有些坑爹剧情），玩家通过触控的虚拟操作板来控制Ben以及探索周边环境，从NPC们的口中获得任务目标、入侵电脑或是潜入秘密地区。故事的附线同样值得去探索，有些房间里的奖励不仅非常丰厚，而且也能让你对整个游戏的设定更加熟悉。



与很多潜伏类的动作游戏一样，你可以选择使用暴力或非致命性手段来制服敌人。一系列精良的机枪、榴弹和地雷供你使用；如果你是个和平主义者，则可以选择伏击或者电枪——两者在近距离作战时相当好用。我个人比较享受在暗地里偷偷打垮敌人的成就感，试想在一种极其紧张的气氛下，有条不紊地按计划扫荡房间，那种成功后心情真想来个喜大普奔！当然，敌人的AI有时也比较弱智，不是对我视而不见就是来个战友般的亲切拥抱。

另外一点我不喜欢用暴力解决问题的原因是它的枪支瞄准和滞留感让人觉得不舒服，这个问题在游戏大结局前1小时的剧情中变得尤为突出。大批的敌人同时向你这边开火，移动就会变得极为危险和困难，运气不好的话甚至都可以穿墙将你击毙……所以此时你应该考虑是否换一种方式和他们战斗，潜伏在这充满机枪扫射声的房间中，对他们来个背后奇袭！

虚拟触控板在射击时也许不太好操作，但是却很好地应用在了游戏的其他部分。比如在黑客入侵的场景中，只需简单地点击屏幕就可以部署病毒程序；与主要人物的对话也更能抓住重点，用户界面更加直观（Social功能的升级可以让你更好地了解人物关系），这让我感觉真的是在玩一款未来派冒险游戏。

《杀出重围：陨落》的卖点在于游戏环境的设计以及细节的描写，在整个大约5小时的故事流程中，我竟然耐心地阅读了每一条对话和消息，并且探索了周围环境的详细信息，其游戏魅力可见一斑。



《山脊赛车：气流》漂移第一，比赛第二

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

日系竞速游戏的标杆——《山脊赛车》系列已经度过了自己的20岁生日，时至今日，它依然是街机平台上最好的RAC游戏，只是“街机”这个定语加上去之后有些沉重——因为在主流平台上，RR早已属于小众品牌。尽管如此，Namco Bandai依然制作了一款正统续作《山脊赛车——气流》（Ridge Racer Slipstream）作为献给粉丝们的礼物，并且将其带到了优秀赛车游戏入林的iOS平台。

即便是从未接触过RR系列的玩家，也知道它的精髓在于漂移。尽管Drift和氮气加速早已经成为了今日竞速游戏的标配，光靠直线飙速度很难赢得比赛的胜利，但从未有一款游戏能够将漂移摆在技术层面的核心位置。松油门的时机、转弯的角度、出弯加速的时机、应对连续弯道的节奏……这些才是RR迷们津津乐道的地方。对于《极品飞车》或《狂野飙车》的玩家而言，经历一个学习曲线自然是必不可少的。

游戏的序章，就是试图通过4种操作方案，来让玩家们迅速找到最适合自身技术风格的控制模式：玩家对方向键、油门踏板和刹车拥有完全自主的控制权；加速操作由电脑辅助完成，玩家只需要控制转向和刹车；重力感应控制方向，手动控制油门与刹车；重力感应控制方向，自动加速，唯一的驾驶触摸按钮为刹车键。与2009年的《山脊赛车——加速》相比，用中立感应实现精确的弯道转向也易如反掌。对于曾经掌机版的玩家而言，设为“手动转向+手动油门”，只需要一个简单的倾斜和松闸，就能实现侧身过弯，而且漂移的细节比如车身控制、连漂、贴墙和扭正这些熟悉的感觉依旧保留，即便没有实体按键，玩家也可以获得原汁原味、如假包换的爽快手感。

漂移的操作对于任何竞速玩家而言都不会感到陌生：入弯时踩刹车，在车头对准正确的角度时再次踩下油门，就可以在损失很少速度的情况下连贯地甩出弯道，它不仅仅直接影响着你与对手们的竞争关系，而且决定着在进入直线赛段时你的氮气储备。与《火爆狂飙》这种靠碰撞来“攒气”不同的是，漂移几乎是蓄气的唯一手段，你不可能在一次失败的漂移之后，依靠冲撞、逆行闪避等方式来实现东边不亮西边亮。另一个本作最高可以使用四段氮气（需要升级赛车），如何以最高效率攒满氮气、在什么地方使用氮气加速，寻求最佳的“性价比”，这才是考验玩家技术的关键。

游戏的副标题“Slipstreams”，是本作新增加的竞速元素。在落后于电脑对手，又很难在第一时间超越的情况下，玩家可以咬住前车的尾巴，这样风阻就会被前车隔开，玩家也会因此而积累加速的潜力，再伺机寻找逆转的空挡。这一机制的引入，使得落后并不是一件可怕的事情，哪怕是排到了最后一名，只要有扎实的技术与耐性，你依然有一步一步往上爬的机会。尽管牵引气流对于NFS的玩家而言并不陌生，但它却给RR带来了别样的乐趣，领先与落后者的地位可以在瞬间发生逆转，“一个咬一个”的局面，也让暂时位列第一的玩家们尽享排头兵、领头雁的荣光。同时，Slipstreams系统也让领先者无比纠结——既要阻挡追兵的超车路线，同时又不能让对方在自己屁股后面占得太多的便宜。

作为一款价格无限接近免费（仅2.9美元）的赛车游戏，加入内购系统是无可厚非的。但从“Insert coin to continue”的街机登陆移动平台的RRS在节操问题上的表现，要比那些动辄不买车，不买道具就死活也赢不了，甚至连赛道也要零买的“债主形态”RAC们要上等许多。付费仅仅是能够让你缩短比赛、凑钱的时间，花上一百多元人民币，就能入手一辆次顶级战车，听着可比Rovio家的鸟儿赛车良心多了。P



索尼克全明星赛车

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

卡丁车是普通人以参与者的身份感受赛车乐趣的唯一途径，也是卡通RAC的通用题材，其中最具代表性的作品，莫过于“跑跑”游戏的鼻祖——《马里奥赛车》了。从Wii U登陆移动平台的《索尼克全明星赛车——变形》的基本玩法，乍看上去并没有什么特殊，无非就是控制横跨索尼、世嘉与任天堂的卡通明星们在五彩斑斓的赛道上追逐，吃掉各种“使坏”与“开挂”道具，然后在正确的时机使用那些一次性的主动技能。游戏的单人模式分为Grand Pixel和World Tour两个部分组成。前者更像是一个教学模式，而后者才是主菜：AI对手们的侵略性更强，极少会犯下天然呆式的低级失误。

与正宗的赛车游戏一致的是，游戏包含有8种赛车事件(event)，五条风格各异的赛道总共包括40个events，比如漂移大赛这些必修课，还有赛手们完全脱离地心引力作用，将天空当成赛车场的飞行追逐任务。即便是同一条赛道，驾驶过程中也会出现千变万化，需要赛手将赛车变形成为气垫船、飞空艇之类的载具，以“三栖”方式通过这些特殊路段——当然，这也是克隆自“马里奥赛车”的设计。通过Game Center进行的多人游戏以外，游戏还支持本地连接方式的跨平台、跨机种对战，除了没有实体按键，此时的体验已经与掌机版无异。游戏的操作需要移动RAC玩家进行一些适应，它并没有采用常见的重力感应方向控制，而是使用了更加传统的虚拟摇杆方式，也没有将重力感应当作一个选项，这也是本作颇为让人觉得遗憾的地方。

由于内购系统的存在，大量的网页和手机“跑跑”游戏都将道具作为了获取胜利的首要条件，甚至不惜往萌态十足的卡丁车身上堆重型武器，这已经违背了竞速的本质。靠“11号汽车”吃饭的音速刺猬们，当然对这种不平衡所带来的恶性循环有着清楚的认识。游戏中即便是威力最强的道具，也仅仅只能让对手暂时减速，并且更多是作为一种防御武器(朝车后释放)使用。

游戏中的两种货币单位为金色指环和星星，只有星星能够通过内购方式购买，指环(用于购买初始道具)很容易赚到，大名由于道具栏的容量始终都是有限的，因此再多的指环也不能让胜利的天平朝自己倾斜。如果玩家只是处于休闲目的，那么不参与内购也可以玩到100%的内容。但你如果已经成为了重度爱好者，那么不花钱另买星星，就无法进入进入更高难度（12000指环仅能兑换12颗星），更重要的是赛道上不会出现高级Power-up道具——缺乏了这两个元素，游戏的竞技性和火爆程度是根本无从体现的。

在文章最后，让我们回到文章开头提及的那处硬伤，虚拟摇杆控制不仅严重影响“来福”感，而且对操作精度也有比较明显的干扰，这在飞行控制时尤为明显。没有实体按键的压感，想在三维空间内行动自如，这简直是不可能的。莫非这种非主流的设计，是给iOS七键游戏控制器打的一个小广告？







《坦克主宰》掌上钢铁洪流

■供稿 触乐网
执笔 防弹手柄

在《坦克世界》火了以后，许多玩家都期待能够拥有一款可以仰在沙发上，躲到被窝里面玩的坦克游戏。Wargaming.net也的确在2013年早先时候宣布过一部移动版的《坦克世界：闪电战》，但最先满足这一梦想的，却是来自第三方——Game Insight的这部《坦克主宰》（Tank Domination）。这部黑马作品的素质，也的确已经强大到可以让玩家将“World of Tank Mobile”彻底丢到脑后的地步了。

《坦克主宰》的玩法相当简单，20名玩家分成两组，目标是攻陷对方老家，消灭全部敌对坦克。左侧的虚拟摇杆用于控制车辆的行动，右侧摇杆则用于控制炮塔的转动。但如果你将第三人称射击游戏中积累的经验套用到这款游戏中，就会发现这部以坦克为主角的TPS还是需要一段时间的适应。

以“李三光”（Leon，生化危机）为代表的TPS主角，其面朝的方向、枪口的指向同你的视线是一致的。而在驾驶这头几十吨重钢铁雄狮的时候，地盘和炮塔永远不可能做同轴运动，在遭遇敌人的时候，玩家是通过对炮塔，而不是车体行进路线的调整来捕捉目标，这就意味着当你在瞄准周围目标的时候，就很难观察到正前方。而在炮管回正的时候，又无法发现四周的情况。新手最经常出现的问题，就是在忙于射击的时候忽略了对车身的调整，从而让驾驶失去控制，导致一些不起眼的地形障碍成为驾驶的绊脚石，给敌人的瞄准提供可乘之机。



不过《坦克主宰》的操作并不反人类，只是需要一定时间的适应。不用多长时间，我们就能在侧翼出现敌情的时候，迅速调整好炮口，并且将相对坚固的前装甲面朝对方(同时缩小着弹面积)。然而，虚拟摇杆不可能有实体按键和鼠标那样精确，再加上游戏的开火命令按钮正好安排在炮塔控制钮的上方，调整炮塔时很容易出现误触，比左右转动炮塔远比上下控制来得顺畅。

坦克的数值与升级系统没看出太大的新奇设计，让人觉得厚道无比的是与内购挂钩的升级系统——它并没有为了吸引土豪而安排太多破坏平衡性的项目。内购只能对你的战车起到锦上添花的效果，所有高级组件必须在玩家到达对应等级之后才会解锁，不在战场上摸爬滚打一番，恐怕是连花钱的资格都没有。作为一款免费游戏，将内购设置成一个看起来可有可无的要素，并不利于运营商的盈利，因为它允许玩家们靠基本功就能吃饭，不花钱一样能够玩得爽，结果自然是“良币驱逐劣币”。

当然，深入了解之后，你会发现《坦克主宰》依然是一款无内购不能活的游戏，只是它没有采取“不给钱就只能各种死”的短视策略：相对于非真金白银不能买的特殊升级套件以外，真正烧钱的项目是对坦克的购买。《坦克主宰》没有复活的概念，战损可以通过维修包加血，但被击毁之后就彻底退出了战场，只能等下局对战开始了。唯一能够继续投入作战的，就是驾驶停放在你个人战车库中的其他备用坦克，这才是你的全部个人资产。偏偏每局对战的时间还比较长，即便你愿意等，恐怕其他团队的玩家们也不会带着一个只有“单车”的屌丝混。

一言以蔽之，《坦克主宰》的复活数是靠钱来买，没钱的一方技术再高也禁不住对方的钱砸。虽然听上去有些过于粗暴，可抛开指挥的艺术、英雄主义的闪光等等辞藻。现代战争的本质不正是比消耗，拼谁的钱烧地更狠吗。P



《玩具塔防3》华山只有一条道

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

塔防游戏分两类：防得住的，防不住的。更进一步可以阐释为：绞尽脑汁能防住的，不内购就防不住的。而《玩具塔防3：幻想》（Toy Defense 3：Fantasy）从第3关就开始在第一类和第二类之间走钢丝。

在对此作出评价之前，或许有必要介绍一下这款作品。作为一款已出到第3代的作品，“玩具塔防”系列的玩法已经比较成熟。能够在 Kingdom Rush 王座的阴影下走到现在，自有其不凡之处。“玩具塔防”的前两作均是热兵器战争背景（二战），到第三代或许是想要突破自己，整个将文化背景换成了“箭”与魔法。这么做当然有点儿风险，你能想象 Kingdom Rush 下一代忽然变成了空间站和机器人题材么？但 Melesta 就这么干了，而且还挺坚决。这不知是对老玩家很有信心，还是对自己太有信心。

《玩具塔防3》包括4种防御建筑，分别为弓箭塔、喷火炮台、重弩、魔法塔。魔法则包括陨石、恢复、重生、冰冻——它们的用途从名字上就能一览无余。与 Kingdom Rush不同的是，《玩具塔防3》里所有防御塔的升级，不仅消耗“蓝币”，更是要基于杀敌所获取的经验值——每座塔的经验值都是独立的，常规手段下，你没法想升哪座就能升哪座，也不能攒钱秒升。不仅如此，防御塔也有生命值，而且每波敌人中总会至少有一个主动攻击防御塔——这是一个对游戏节奏影响巨大的设计，因为你在观察敌人进攻组合、思考布塔策略时，还必须时刻关注场上已有防御塔的血量。同时它对策略制定也有影响，因为修理防御塔也要消耗蓝币。

蓝底+白色皇冠图案的“蓝币”，是游戏里可以通过杀敌等手段常规获取的货币，在战术地图上与它并列的则是红底+金色M图案的“红币”——即通过内购兑换的货币。

两种货币直接并列摆在战术地图上，这在塔防游戏里其实并不太常见——尤其是作为一款需付费30元下载的游戏。

让我们回到文章开初谈到的话题——即《玩具塔防3》在“绞尽脑汁能防住”和“不内购就防不住”之间走钢丝。实际上塔防游戏经常走钢丝，防御塔、法术、坑位设置、敌人组合等因素，已经足够让开发者绞尽脑汁。但《玩具塔防3》步子迈得太大。在绞尽脑汁的基础上再权衡内购中“略有增益”和“一定要爽”间的距离，Melesta 难免精力不济。

塔防游戏已有的内购形式中，值得的一提大致有如下几种：一是如 Kingdom Rush，可付费提前解锁英雄，或提供独立的道具类型——这个出现在资料片《前线》里的设计，所需资源很像《植物大战僵尸2》里的钻石，不过其发挥的效果跟“金手指”一比就显得拍马不及了。

二是像腾讯的《部落守卫战》，直接在塔防游戏的上层建筑下，添加一整套农场养成的经济基础。

前者提供多样的玩法，后者提供“跌宕”的数值。孰优孰劣在此不作结论。就塔防上层而言，《部落守卫战》是一款向 Kingdom Rush 无限爱戴、无限致敬、无限靠拢的作品，但其早中期关卡中基础攻防数值的量级，几乎要在 Kingdom Rush 的数值量级后加3个0。那个“部落农场”是在上万的基础数值里进行几十上百的增益，塔防游戏平衡之脆弱可见一斑。

《玩具塔防3》不走寻常路，其内购增益暴力直接——在一场战役中，花费30红币可将选定的一座防御塔直接升到最高级。作为与 Kingdom Rush 类似、用星星来解锁升级路线的塔防游戏，低级塔和高级塔之间成倍的差距，我想无需赘述。现在剩下的问题是：不内购的玩家怎么办？

有大量玩家被拦在了第3关，他们花了30块钱爽了7分钟然后被打得嗷嗷叫。有不少堪称强手的人被拦在了第5关，他们曾经全通 Kingdom Rush 铁拳模式或不花钱打通《植物大战僵尸2》中文版的骄傲，在兽人、石像鬼的狂欢里宛如风中的一片破布。对此《玩具塔防3》巍然不动。开发商 Melesta 在等待真正的塔防强者——或乖乖掏腰包内购的智者：你看，红币又不贵，30块钱买600个还送210个！

检阅已通关的地图可以发现——要么在短时间内被打得一溃千里，要么以96%甚至100%的完美评价过关。这实际上表明《玩具塔防3》的游戏过程比较固定，哪个点用哪种塔（尤其是前期）没有太多选择。自古华山一条路，除此以外的游戏方式都是在试错。

有关这个结论还有一种证明方法：你可以试着换一种战术打已通的关卡。

在 Kingdom Rush 的后期，随着难度的提升，战术选择实际上也有收窄迹象。但像《玩具塔防3》这样从前期（进度甚至还没达到五分之一）就开始显露无疑的，确实令人吃惊。以至于像《植物大战僵尸2》这类能自主决定上场植物的，与《玩具塔防3》一比简直就是多样可玩性的榜样了。而且——《玩具塔防3》没有难度选择，也没有挑战模式。当然它的地图数量或多或少弥补了这一点，但 Melesta 实在太沉不住气了。再这样发展下去我们简直可以开始期待第三类塔防游戏：花得不够更要被打成狗。

一起期待《玩具塔防4》做出这样的创新。P



《雪地单车》一个雪人脑袋引发的惨案

■供稿 触乐网
执笔 wuyu

一开始我在玩《雪地单车》（Icycle: On Thin Ice）的时候，就有无数的问号涌入我的大脑：为什么一个全身赤裸的抠脚大叔会在冰天雪地中骑着一辆迷你单车追逐一个雪人脑袋？为什么他会跑到这种鬼地方一边贪婪地收集冰块一边穿梭于险象环生的坑爹领域？？为什么我们还要帮助这样一位自残人士自娱自乐勇闯20关卡？？？于是游戏开场后我的第一个操作就是猛按向左按钮——把他摔下去！听着主角的惨叫声越来越飘渺，心中的快感油然而生。管他那么多为什么，这就是我要找的感觉！

《雪地单车》的画风给人的第一感觉就是透着一股清新的味道，这比我前一阵子玩的像素类游戏果然要养眼不少。如果仔细观察，各种细节的设计也是非常到位：转动的眼珠、恐惧的表情、呼喊的回声、喘气的白烟以及各种奇怪的死法。背景音乐时而空灵时而紧张，时而摩登时而深沉，戴上耳机玩甚至会有一种在电影院观赏迪士尼动画大片的感觉。

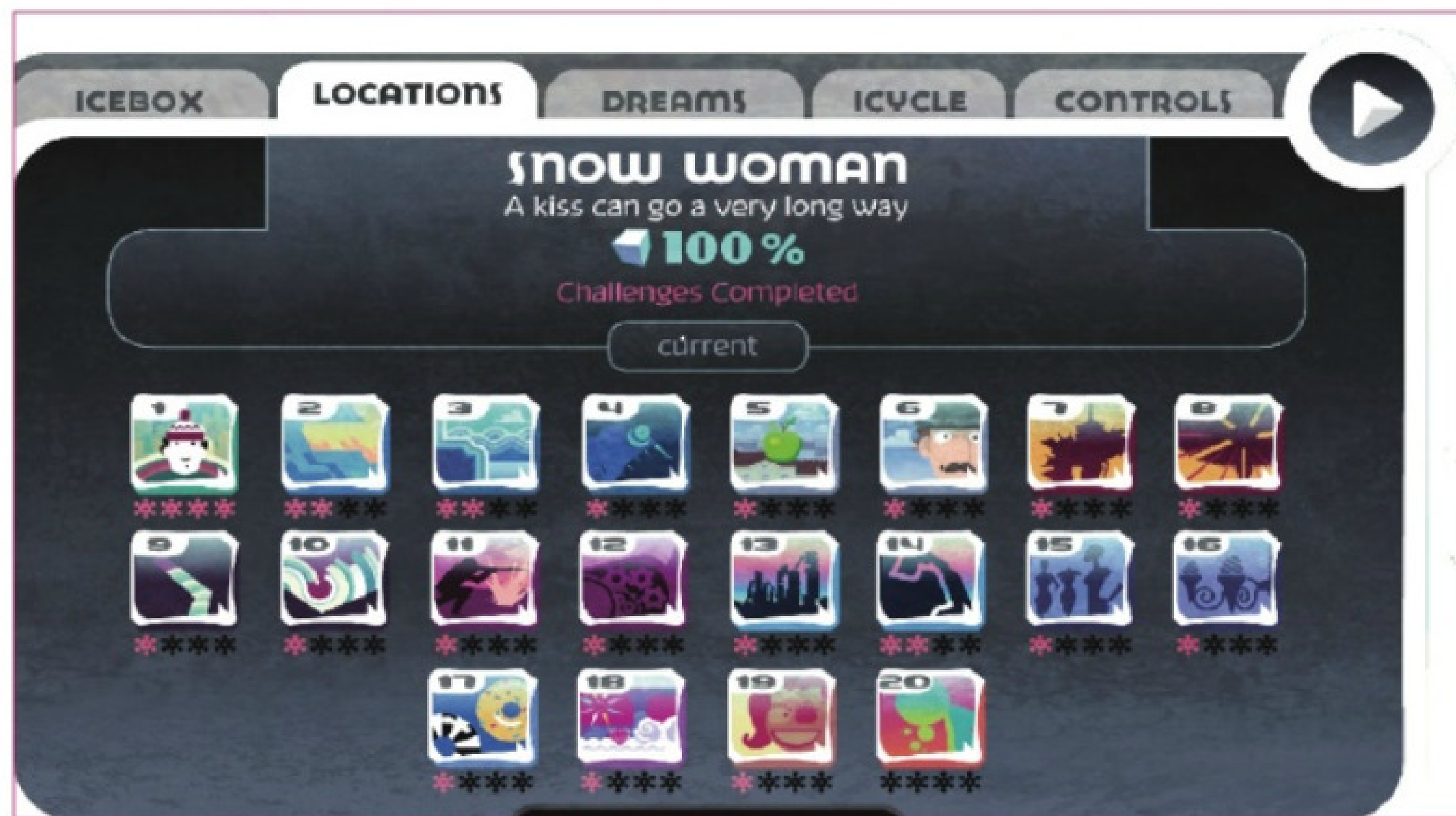
随着关卡难度的增加，画风会变得越来越抽象，重复的色块以及单调的色彩的使用，不禁让我旁边的看官小伙伴大声疾呼：怎么又回归到那种有偷懒嫌疑的像素艺术派画风啦？！不过这种带有强烈后现代奇幻气息的风格，倒是让我特别中意，每个场景甚至都能作为一幅艺术作品裱在相框中，不禁会让你停下脚步看看周围的世界，任凭思绪四处飞翔。在那万籁寂俱的未知空间中，大叔是多么地渺小，然而他仍然锲而不舍地追逐他的目标（难道不是在逃命吗喂！）——难道是爱情吗？总之这份执着让人肃然起敬。

在整个丧心病狂的冒险路上，玩家除了要操作好大叔躲避各种杀人的冰锥或者陷阱，还要尽力收集路上的冰块（或者苹果）。但是当你真正玩起来的时候才发现，在那种晚一秒就挂的危机时刻，根本没有闲心去收集什么物品，而只要拼了命地骑啊跑啊跳啊就好了—— 一不小心跑太快又被扎死了，坑爹啊！还好该游戏没有时间限定，3个虚拟按键（前进、后退、撑伞）更是简单到不能再简单，3次生命用完之后可以使用冰块复活或者重玩，所以你可以放心大胆地多死几次找找窍门背背版，对于那些难度较大的关卡应该不在话下。

相对于传统的动作类游戏来说，《雪地单车》赋予了玩家更高的自由度，这可能是因为游戏本身还带有那么一点点物理系统，不光可以控制大叔没了命地向前向前，有时还可以停下来思考一下“人生”——往回骑几步或者利用能飞得更高的大伞跳上一个看似不可能斜坡飞出屏幕会怎样呢？说不定你的一时灵感就能带你跑到一个隐藏地点获取一件宝贝，这应该是所有“雪车迷”们最大的乐趣之一吧！

如何利用好大叔手上伞是本游戏最关键的技巧，这不禁让我联想到小时候FC红白机上一款类似的游戏《气球大战》，以及前一阵子风靡网络的变态游戏《死亡独轮车》。《雪地单车》看似是以上两者的结合体，但是制作者还颇有新意地加入一种视觉转换的效果贯穿于整个游戏中：在同一个关卡中，屏幕画面会随着大叔前进的脚步拉远或推近，类似于电影剪辑中远景和近景的切换，能让整体游戏感显得大开大合又不失细腻精巧，同时也能很好地控制游戏节奏，让玩家不会持续保持紧张和单调感，达到艺术和游戏之间的完美平衡。

当冰块收集到一定数量之后，就可以在“Icebox”中购买各种道具，包括服装鞋帽、交通工具、吸冰机、雨伞以及特殊物品等等都可以在这里升级。不过不管穿什么大叔还是冻得直哆嗦，所以还是省点冰块买更高级的装备吧！成就系统也是“雪车迷”们的追求之一，完美通关、寻找隐藏地点、限制跳跃次数和降落伞使用等共80项挑战（全部完成后可解锁另外8个关卡），都大大增加了游戏的可玩性。总结：从画风到音效再到创意，《雪地单车》不愧是休闲动作类的上乘之作。如果你正在发愁这个冬天没有什么耐玩的小清新游戏，这个作品（大叔）值得你拥有！





《雪人与雪犬》充满温馨的奇幻旅程

■供稿 触乐网
执笔 时心白

飞翔，这个美好的词儿一向是深藏在我们心中的梦想。这个寒冷的冬天，伴着圣诞颂歌的悦耳铃声，和雪人手拉着手，开始又一场无拘无束在天空中飞翔的冒险吧。

《雪人与雪犬》（The Snowman and The Snowdog ）是一款温馨可爱，节奏轻松，十分适合妹子们和小清新的跑酷游戏。同名动画电影讲述了一个小男孩和他的雪人之间温情脉脉的故事，游戏就是在原作的基础上改编的。画风和动画一以贯之，是以蓝白为主色调的卡通手绘风格，游戏音乐也来自动画，旋律非常优美，节奏跌宕起伏，与场景氛围完美地融合在了一起。要知道原作从头到尾没有一句台词，全靠不间断的音乐来烘托剧情，这种素质的音乐在跑酷游戏里绝对称得上豪华了。

由于动画原作只有短短20多分钟，对这款游戏感兴趣的玩家，不妨先看看动画，相信你看完之后再来玩游戏，会比常人多出一份感动。

说实话跑酷游戏的本质其实很简单，通过敏捷的身手不断奔跑、跳跃，避开一个个障碍物。随着游戏进程越来越往后，节奏也越来越让人心跳加速，需要玩家时时刻刻全神贯注，稍有不慎就要从头再来，甚至不内购道具就别想过关……市面上的跑酷游戏同质化严重，然而《雪人与雪犬》带来了一缕新意。不再追求紧张刺激，它可以称为一款“慢节奏休闲”的跑酷游戏。初看之下还是传统的三线跑酷游戏模式，然而上手之后就会发现种种细节的乐趣所在。

漂亮的雪人开春之后就要化成雪水，从此消失，真是令人伤心的事情。那么我们送雪人回家吧，终年覆盖着皑皑白雪的北极是雪人的故乡。出发！伴随着悠扬的音乐，雪人拉着孩子的手在冬日积雪的道路上飞过，穿过一片片荒野，一个个乡村和城市。随着地图的变换，饱览不同的景色，最终到达终点北极。配合手绘卡通的温馨画风，沿途需要收集的道具也从金币换成了洁白晶莹的雪花。

《雪人与雪犬》中有个对强迫症患者来说的好消息：除了控制雪人的移动可以收集路上的雪花之外，直接点击屏幕也可以收集雪花。如果你是在平板上玩这款游戏的，更能体验到普通跑酷游戏所不能实现的双人同乐——一个人控制雪人的方向，另一个人负责收集雪花。

送雪人回家的路上要注意形形色色的障碍物，卡车，交通灯等等，毕竟我们可是没有公路飞行执照的。手指上滑跳跃可以避开障碍物，不过一旦撞上了也不要紧，可以使用沿途收集的雪花，换得一次重新再来的机会。第一次复活使用100雪花，以后每次复活增加100。虽然收集雪花不是什么难事，但还是要小心哦。

雪犬呢？电影里那只活泼可爱会捡球的小狗狗到哪里去了？游戏中雪犬是作为沿途中的道具而出现的。怕采集雪花太累，就放出雪犬吧，它可以在前面为你开路，自动收集雪花。不过不能虐待动物，一段时间之后可爱的狗狗太累了就会消失。这时候就需要在道具页面给它买狗粮了。

即使沿途有不同的美丽雪景可欣赏，有种种礼物可以收集，前往北极依然是一个漫长而艰辛的历程。避免一次次重复简单枯燥的游戏过程让玩家感到厌倦，《雪人与雪犬》中独创了一种叫做飞行券的道具：在通往北极的一路上，有许多地图关键点可以解锁。一旦解锁，下一次游戏开始时就可以选择使用飞行券，直接从最近的地点开始，而不用每次都要从遥远的家乡出发，不然结束旅程也不知道要到何年何月了，一旦春暖花开，雪人可是会融化在路上的。第一次玩的时候系统会赠送飞行券，用完之后同样可以在道具商城买到。

道具商城除了狗粮，还可以买到好多萌属性的装饰道具，给你的雪人加上一个胡萝卜鼻子怎么样？或者给狗狗挂上一个铃铛？这些丰富多彩的道具都可以使用雪花买到。并且价格也不算贵。如果觉得收集的雪花数量不够，《雪人与雪犬》同样是支持内购的。不过它的内购模式对游戏的可玩性并没有太大的影响。即使不花钱，仍然能在飞行的旅程中感受到足够的轻松愉快。

来吧少年和姑娘们，我们的征途是星辰大海——如果这个目标听起来太遥不可及了，那就先和雪人出发去北极怎样？P



《Castle Raid 2》“城堡拉锯”再下一城

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

1、乌拉圭塔防游戏《Kingdom Rush》已被普遍认可为一代神作，而且是极富启发性的那种——比如国内某厂商在其玩法基础上添加养成因素，制作了一款部落背景“致敬版”，都能取得不小的商业成功。

《Castle Raid》（被广泛翻译为“城堡攻击”，以下简称CR）有神作潜质，而且令善良的人感到可喜的是，赶在中文版“Clan Raid”出现之前，制作组Arcticmill 已于近日发售了《Castle Raid 2》。

与2代一比，CR1代的系统和UI顿显粗陋，而且1代中令人诟病的问题也在2代中得到了不小的缓解。在玩了两天后，我发现，CR2是一款神作……气质的游戏。但别灰心，他至少已经从一个聪慧少年成长为魁梧青年，正是封侯可期的年龄。

2、在谈“CR2距离王座还有多远”之前，或许有必要简单介绍下CR系列的玩法。毕竟初代作品卖相实在一般，因此影响也有限。

CR的画面跟《Kingdom Rush》很像，均基于flash制作。到了CR2，就连UI装饰细节都在向KR靠拢了。

CR的玩法又跟《Clash of Clan》有点儿类似，有塔防有布兵对攻。

话又说回来，CR似乎更像DotA，分路出兵，只是没有英雄。

这么一看，CR还是像KR，屏幕显示的画面就是整幅战斗地图……

所以归根到底，《Castle Raid》就是《Castle Raid》，它是iPad上真正的RTS。

详细来说，屏幕两端分别是双方城堡，城堡都有炮塔和法师塔拱卫，后者类似城堡沸油，前者则需手动发射，由玩家触屏微调攻击方向和距离。玩家可在己方城堡前较短的一片绿色区域内布兵——包括步兵、弓箭手、骑兵等基本单位。与CoC一样，布下兵后他们会自动往前推进，攻击敌方单位和城堡。游戏即时进行，谁先摧毁对方城堡谁就赢。

布兵当然是需要资源的，这主要由农民（Peasant）获取。他们最多只能同时上场3个，砍伐地图上的树木，返回城堡则带给你金子……好吧不要在意这些细节，这不是“魔兽争霸”。即使不派农民，每两秒系统也会给你1点金子，不过这速度显然不能满足扩军需要，因此想方设法截杀对方农民，向来是CR的战术核心之一。

CR系列看起来最温馨的设计是“head to head”多人游戏，两人各执屏幕一端，在同一台iPad上对战……不过因为很多玩家生活中既没伴侣也没基友，因此 Arcticmill 坚持不加入蓝牙对战功能的行为，激起了广泛而愤怒的声讨。之所以直说iPad，是因为我还没看到有谁用iPhone打h2h，如果有，那就从了吧，即使不从以后也说不清楚了。

3、CR的创意带来了具有启发性的玩法，但实际游戏体验存在着不小问题。“Castle Raid”的直译是“城堡突袭”，但一则AppStore中文区已经有同名游戏，



二来我实在难以接受这个非常误导的标题——什么城堡突袭，分明是城堡拉锯！

CR的1代没有剧情，对战双方有着完全相同的4种单位——农民、步兵、弓箭手、骑士；完全相同的两种建筑——法师塔、炮塔。它们各方面的属性完全相同。总之，你能想象一局DotA或LoL，英雄都在家蹲着，让小兵决胜负吗？

在CR的单人战役中，这种矛盾已较为严重，而在h2h对战中则已经致命——你炮二平五我也炮二平五，至少还分个先后手，而CR是完全即时的呀！

无论你对CR的经验是深是浅，只要对手在什么方位出什么兵，你就跟着照做，总能维持相当一段时间的动态平衡——实际上即使不是有意识地这么做，游戏过程也长期处于拉锯状态。从现实角度可以理解，拉锯本来就是围城与堑壕战的主旋律嘛，但我们现在在玩一款50M大的、画面简单的“flash小游戏”，过于冗长的节奏绝对是灾难。

在生生不息的胶着中，我甚至绝望地回忆起小学时某次阴晦的雨天，体育老师在黑板介绍了个“牛角棋”。看似精妙智慧，实际上只要按一个步骤走，最后一方总会陷入不可解的死局。

不知在 Arcticmill 的设计初衷里，是否将炮塔视为打破死局的撬点。发射这玩意儿挺需要技巧：先在己方蓝区内自由选择攻击方向，然后通过触屏读进度条确定攻击距离，中途不能取消或转移。炮弹的威力也颇为可观，打得准一发轰倒一群都没问题，所以——看，这就是新手和老手的区别！

什么进击路线，什么兵种组合，都不如来一发实惠。这正是机关算尽误性命，打炮才显真强劲。

4、在CR2里，新玩家依然会发现自己陷入拉锯。DotA等MOBA游戏同样经常拉锯，但其操作技巧和多样的养成系统，毕竟不是flash游戏好比拟的。然而——

“你知不知道 Arcticmill 有多努力！”

Arcticmill在玩法框架内做了尽可能的改进。首先，士兵单位从3种变成了8种，新加入法师、盾卫、刺客、术士、炸弹人，而且士兵单位可升级两次。其次，大幅度增加炮塔的冷却时间——开发人员终于记起来CR是策略游戏不是休闲益智游戏。

除了以上两个关键改动，还有一些也对“平衡”存在影响：

士兵除了原本的“放3升1”（一次布置3个同类兵，其中一个必定是升级版）外，战斗中杀敌也能升级——就好像《红色警戒2》一样；

对战地图不像初代一样双方完全一致。有的地图提供给弓箭手和法师专用射手位——虽无明显加成，但至少他们就位后不会无脑往前冲了。还有地堡和栅栏——它们除了保护射手外，还经常害得农民伯伯绕远。此外还有地刺，谁也说不准它什么时候会冒出来，无差别杀掉所有站在上头的倒霉蛋。

游戏中还会随机空降一些箱子，士兵接触到之后会获得加成，最常见的是隐形——跟刺客单位的特技很像，即除非自己先动手，否则敌方单位无法攻击。

这所有的改动，都围绕着一个核心：增加变量。

而且兵种增加后，上场栏位却没变，就像植物大战僵尸一样，你得选择合适的单位上场。法师的攻击间隔长得令人发指，但经常一发就能秒掉血不满的敌人；王国盾卫能嘲讽周边单位；术士能降下华丽的火雨，虽然杀伤一般但好歹也是AOE；刺客除了之前提到的隐身特技，攻击伤害也相当不错；至于炸弹人……就是经常由哥布林扮演的那种脆皮自爆狂，城堡被撞上就轰一声只剩半血。

兵种已经足够多，以致于连老玩家都一时半会儿消化不了。相对而言，战术也变得丰富起来：大炮+骑兵的rush依然有效；因为炮弹CD增加，只要算好时间，堆出廉价的步兵射手方阵缓慢推进，也不至于被一锅端；刺客偷农民，炸弹偷城堡，“投机”手段的增加多少减缓了拖沓的节奏……

5，兵种增加了，以漫画形式交代的剧情也有了，还做出了对应的兽人单位（其实基本上就是换个皮肤），而且关卡地图数量大概是原来的3倍，每个地图还提供了3个难度和两项挑战……那么，为什么CR2依然不能被称为神作？

尽管听上去增加了这么多变量，但实际上改变依然很有节制。我们没看到真正的不同种族，以及稍特殊一些的单位（比如英雄）或技能。这些元素在iOS游戏里很常见，但Arcticmill没有在新作中采用。究其原因，很可能是因为CR系列过于脆弱的平衡。

从顽固的动态平衡到“一招鲜吃遍天”，几乎只有一步之遥——因为CR的战场太小了，地图只有屏幕这么大，更重要的是不存在任何战略欺骗。这意味着游戏承载不起稍微复杂一点的战术策略。在对战中，你不可能真正搞个隐蔽突袭（刺客的隐身只针对敌方单位，不针对玩家），也不可能攒钱突然暴兵，因为你的上场单位、经济状况、布兵方向，对手都一目了然。

那么，需要给这款游戏加入战争迷雾吗？

我不知道答案，也不知道添加的后果。在 Arcticmill 的日程表中，CR2是CR的威力加强版，而非在基本玩法架构上动手脚。封神之路多艰，CR2品质出色，但只能算是再下一城，好在——还是那句话，封侯可期。P





《暗影格斗2》触屏格斗的硬核

■供稿 触乐网
执笔 Nautilus

触屏操控与传统形式的格斗游戏几乎不能兼容，在成功的外设被发明之前，手机与平板上很难出现让传统格斗游戏爱好者真正满意的产品。不过，这并不代表触屏格斗游戏的体验就没有提升空间，比如《暗影格斗2》（Shadow Fight 2），就能提供目前最好的的触屏格斗体验。

游戏采用了剪影而非水墨渲染效果——如果是后者，恐怕身量就不是100M这个级别了

包括装备、属性在内的养成系统与格斗游戏几乎不能兼容，你能想到的任何经典格斗游戏都不可能容忍装备、属性碾压。然而，《暗影格斗2》中充斥着各种碾压。作为一款免费下载加内购的游戏，你能感受到各种“恰到好处”的断档——死活打不过不是你技术太差，而是在提醒你：该内购了朋友。

那些喜欢拖着华丽光影的波动拳、可10秒滞空的佛山无影脚、攒气暴击放各种大招——亦或只是单纯爱看不知火舞、雷芳扭动腰肢的人，显然不会被《暗影格斗2》的“皮影戏”风格所吸引。如果你有一位爱好硬核格斗游戏的朋友，那么似乎可以给他推荐《暗影格斗2》了，然而一个习惯在主机、掌机上玩“拳皇”“VR战士”“铁拳”“灵魂能力”的人，能否接受——或者说，能否瞧得上《暗影格斗2》这种“由金钱来决定K.O.”的“无下限”内购？

受众层的分裂是《暗影格斗2》制作组 Nekki 在动工前就该考虑好的问题，而非玩家的任务。下文我将详述这款游戏的方方面面。

“暗影格斗”的初作是一款在Facebook上颇受欢迎的在线flash游戏，2代在2013年第三季度已经登录安卓和iOS平台，然而，直到2013年12月19日更新的1.1.0版，“暗影格斗”第二代的游戏系统才算成型——升级版带来了技能树（附带属性列表）、出招表、武器升级系统、成就系统，并开放至第3章（2代完整计划为6章），这些大幅度的更新基本让此前发布的1.0.X版沦为Demo。

《暗影格斗2》有一个与其体量（截止第3章为117M）相匹配的CG，也算是说清楚了一个你不一定需要了解的故事。更新装备、选择技能（以被动为主），分章节单挑掉所有拦在面前的小喽啰与BOSS，这就是你需要做的事情。《暗影格斗2》中的人物都有一个美漫风格的头像，打架时则均以剪影形象出现。他们的格斗动作——从空拳、鞭腿到双刀、浪人叉、双节棍、板斧、长枪，每个招式都硬桥硬马，极其标准。游戏的操控采用虚拟摇杆+按键。摇杆为8向，按键则只有拳（或武器攻击，A）、腿（K）两个，无轻重击之分。出招的主要形式是方向键+按键，如3KK（即右下+连按两下腿）就是并足飞踹，8A（即上+拳）就是上撩。截止第3章，算上技能树里点出的部分，主人公总共能使用25种招式。

出招表是1.1.0版新加入的

与大部分格斗游戏一样，《暗影格斗2》也区分上中下段，攻击头部一般能获得加成——为什么要加“一般”？因为这款游戏不是单纯的格斗，里面能买装备，如果对手戴着很好的头盔，那么很可能你打头造成的暴击伤害还不如铲腿。站立不动就是中段、上段格挡，下蹲可以防住下段攻击。在不考虑技能perk的情况下，格挡并不能挡住100%的伤害，但至少能保证你不会被打跪或被秒杀。

我很确定以上是在向你介绍一款格斗游戏，但显然稍有格斗游戏经验的人都能嗅出那么一丝不和谐的味道：首先，这款游戏没有攒气放大招；其次，似乎刚刚提到了“秒杀”？

没错，秒杀。在装备差距较大时，秒杀是家常便饭，装备好的一方可能不经意挥了挥手里的长棍，或随便踢出一记平凡无奇的鞭腿，然后对方满满的一管血直接清零。有秒杀就有与之对应的讨厌玩意儿——一方上蹿下跳打得对方几乎没法还手，最后在揉手指时发现对方只掉了五分之一的血……这时你才会反应过来，为何 Nekki 要强调这款游戏是“mix of RPG and classical Fighting”。

在最初的新奇过去后，大部分玩家都能发现《暗影格斗2》隐藏着的狰狞。每场战斗前的评价一般都值得参考：easy、normal、hard都可一战，对自己操作以及耐性（这个可能更重要）有信心的还可以挑战insane。至于impossible，那真是除极个别情况外都只是自虐。而互有胜负的对决只进行了数场，你就发现满眼都是impossible，游戏节奏进入到“打倒对手20次他不跪，被打两拳我就跪”的阶段。

你有两种方法加强自己的实力：提升等级与买更好的装备。它们分别需要经验值和金币（或钻石），你可以通过打主线“bodyguard”和支线“tournament”“challenge”来获得。更好的装备必须达到相应的等级才能购买，但如前所述，你已进入到“打不动、被秒杀”的阶段，这个断档该怎么办？所以这就是在提醒你，内购吧朋友。

内购可以买金币或钻石。1.1.0版中添加了装备升级系统，你会发现它被 Nekki 运用得恰到好处——比如一顶头盔，升级前后看似只相差5点属性，但此前头部一中拳立刻被秒杀，现在能挨好几下。武器、护甲也是如此，即使到后期数值扩展到300~400的范围，这5点升级依然常常发挥立竿见影的效果，引发从"死活打不过""完全看不到胜利的希望"到"刚好打得过"的质变——显然这里头的"猫腻"不只是数值上表现出的那一部分。在又好气又好笑之余，还真是不得不佩服 Nekki 拿捏之精准，不愧是传说中的日本生意人！

不想内购怎么办？车轮战、对手难度逐级递增的"survival"模式就是为这情况准备的。它提供的经验值微不足道，奖励的金币也称不上可观，但它几乎是不内购玩家的唯一出路。毕竟无论如何前几个柿子都是软的，再不济你也能打倒一两个，获得保底的数百金币。不过，Nekki 依然不放弃给免费玩家添堵 —— 有足够耐性的人也没机会反复刷"survival"，因为任何战斗都需要消耗体力值，10点体力耗完要等一个半小时左右才能回满。自然而然的，体力也可以通过消耗3颗钻石来迅速回满——当然，同样自然而然的，作为一款单机游戏，你可以通过更改系统时间来作弊……不过我想对于大部分人而言，无止境地刷"survival"只会让人迅速疲劳。

Nekki 有限度地给拒不付钱的"顽固分子"提供了另一种方式——通过游戏提供的链接进行注册、点广告、打小游戏，来给它的合作商带去流量。一番折腾下来，你大概能攒够买第一把忍者直刀的28颗钻石——对了我有没有告诉你，有很多武器装备只能通过钻石来购买？

这款游戏号称提供了多种玩法，包括竞技、挑战、生存模式等，但如前所述，在游戏的经济系统里这些所谓的玩法都有着各自的位置；游戏号称提供给你惊喜——比如竞技场中有小概率出现的陌生人挑战，打赢对方，则他/她的独有武器将会归你所有——而这个设计依然是刺激你消费用的，这个陌生人对你而言必然是"impossible"级别，而在应战选项里有一项是"去商店"，你如果不先花钱升级一下装备（不要指望攒好金币等陌生人挑战，你根本躲不过 Nekki 的剥削压榨），你必然会被他/她打成狗，什么独有太刀独有薙刀统统是浮云。

我想你已经明白了这款"角色扮演格斗游戏"的规则：级差重如山，跨级打架难如移山，增加体量才能让你和对手站在同一起跑线上比拼技巧。

往好的方面想，这也不算太糟，毕竟在现实世界的搏击比赛中，这也是一条铁律。

让我们回归到一个本源问题上去：为什么这样一款不内购就几乎玩不下去的游戏，依然有着身为格斗游戏的独特价值，甚至被评价为"能提供目前最好的的触屏格斗体验"？

我思考了很久，最后总结出的关键，简单到连自己都不太敢相信：一个字，慢。

在我短暂的格斗生涯中，我见过无数眼神、反应明显比手脚动作快的家伙。他们当中的大部分人往往连内部赛的16强都打不进，因为一旦反应快过手脚太多，要么可以说明其手脚确实太慢，要么可以推断其更容易被假动作骗到。搏击的首要门槛无疑是体格与力量，相对能快速提升的是动作技巧，但精髓则在于节奏。只顾眼睛与大脑反应的节奏，而不兼顾自己手脚的节奏，就很难取得理想的效果。几乎所有的格斗游戏中角色拳脚都很快——打得快，收得快，而且一直很快，永无衰减——这些即使是职业搏击选手也做不到，对于普通人更是难以企及。《暗影格斗2》里角色的动作足够"慢"，出招尽管谈不上多明显的延迟，但与真实情况一样，除直拳外每一击都必然有明显的收招动作。你的眼睛能捕捉到时机，但还要算好自己出招的时间差，这毫无疑问是一个充满技巧的过程——以1A（左下+拳）为例，它以一个后屈立回拉身体的动作起始，又以一个变换前屈立接顶肘的动作结束，算好时间与距离差，它就是一个攻防一体的招式。类似技巧的把握贯穿整场战斗的始终，而这款游戏的唯一特效就是慢镜头，它恰与游戏的技巧追求相合。再进一步来讲，因为动作够"慢"，狂戳虚拟按钮并不能让角色的动作更快一些，反倒很难控制收招时的破绽，因缺乏实体摇杆实体按钮的边缘手感而易导致误操作的触屏，因此得到了拯救。

《暗影格斗2》令人惊喜之处不止于此。尽管人物只有25个招式，但实际上在装备不同武器（截止第3章商店共有21种武器在售）时，人物会依据武器类型使用截然不同的动作，这就不止是武器长度、出招收招速度的区别了。如长棍的第一下攻击就是直点对方头部，加上长攻击距离，不了解其特性的人往往开场就被扫翻在地；而雁翎刀的下段攻击会首先有一个转身动作，使用者如不算好时间差很容易被手持浪人叉的对手抢攻……类似的与现实相符特性的加入，大大增加了这款格斗游戏的可玩性。

作为一款格斗游戏，居然没有提供多人模式，这显然是极其荒唐的事情。从这个角度讲，《暗影格斗2》1.1.0版依然不是一款完整的游戏。考虑到制作组在内购设计与流量"引诱"等方面花去的心思，不禁让人叹息：从常理推断，加入多人对战或至少是社交内容，都可能给这款游戏带来更大的盈利，但考虑到本文第一节中提到的受众层分裂，或许这种单机分章节更新的做法，是 Nekki 现阶段能兼顾成本控制与品质保证的最优模式。不过可想而知，如果在未来的1.2.X版中依然没有多人模式，那么已被吸引来的玩家，也很可能因重复的玩法与枯燥的刷钱而流失。

而在此之前，尽管《暗影格斗2》是一款付费玩家瞎按一气就能打赢的游戏，但它依然是已知触屏格斗游戏中的最佳选择之一。P



盛大游戏 称霸世界！《战争世界》打造帝皇终极指南

《战争世界》是由盛大游戏与中青宝联合打造的一款大型国战类游戏。《战争世界》采用先进的3D引擎，配合2.5D的优美画面，采用云计算引擎，更有刀片服务器保驾护航，支持万人同服，千人同屏不卡机！玩家将得到前所未有的国战体验。《战争世界》人多、玩法多、活动多，官方更承诺“绝对不卡屏，绝对易上手，绝对玩得起”，力求为广大国战爱好者打造一个最真实、最畅快的精品国战网游。

魔甲参战，机关策略，职业兵团，全服混杀，争王争霸，奥丁大陆，到底谁主沉浮？想要成为奥丁大陆的王者，当然少不了从小兵到将领奋斗的历练过程！



帝皇指南一：韬光养晦，目标团长！

当你的等级到达21级之后，就可以加入一个团组织了！当然，与其当个默默无闻的小兵，还不如单刀直入，直接创立一个团组织，成为团长之后，就可以招收团员了，相信在团员们的齐心协力之下，努力完成团建设和团训等任务，积极配合，打赢团战，一定可以将团的繁荣度发展的越来越好！



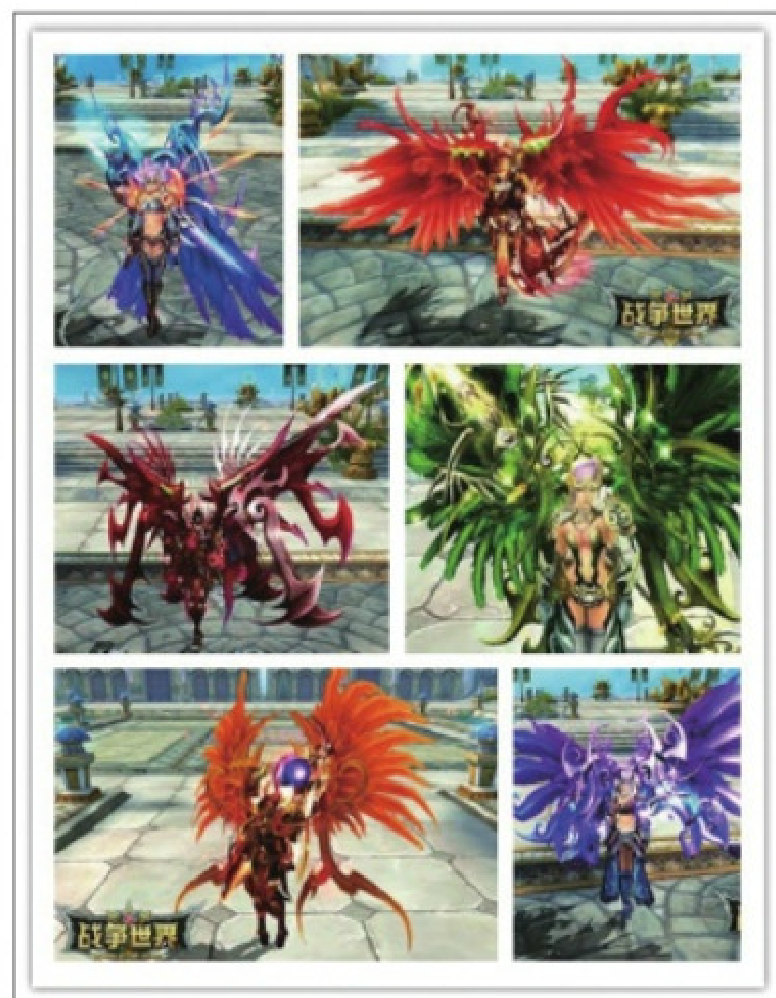
帝皇指南二：联合各团，目标军长！

军处在边境的迷失沙漠，黄沙飞舞，杀机四伏，随时都上演着一辆镖车引发的血案。单骑行走，哪怕再牛，都有好汉架不住人多的时候。所以，团与团之间的合作迫在眉睫，成立军才是唯一的解决之道。当团等级到达2级后，团长就可以消耗一定金币成立军组织了。当然，一山哪能有二虎？一旦发生一个国家有多个军的时候，军与军之间的战争就难以避免了！所以，努力成为军长，联合军组织下的各个团长，一致对外，统一势力吧！

帝皇指南三：发号施令，目标国王！



奥丁大陆共拥有四个国家，当你成为军长的时候，就可以来争夺国王之位了。成为了一国之主，不仅可以进行财政大臣等等官员的任命，还可以通过外交手段来决定和哪些国家结盟哪些国家宣战。因此国王一定要具备极好的个人素质，否则若是被多个国家围攻而又没有盟友相救，那就真的让国民陷入万劫不复之地了。成为一个英明的国王，号令天下，带领国民们一起吹起战斗的号角，打赢每一场国战吧！



帝皇指南四：统一天下，目标帝皇！

如果说国王是主宰国家命运的英雄，那么帝皇就是主宰四国，甚至独霸世界的王者！想要成为帝皇，那么一定要打赢每一场帝皇战！成为帝皇之后，不仅有专属称谓和专属坐骑帝皇霸龙神，还能接受四国人民的真诚膜拜，另外，参加帝都战，无论国王还是现任帝皇、普通玩家，都可以获得大量经验、战争勋章，以及帝都战勋章哦！帝都战勋章同国战勋章一样，能兑换经验和各种道具，打造专属特权，向帝皇宝座进发吧！



英雄之所以能成为英雄，不是因为他们心中没有恐惧，而是因为他们能够战胜恐惧，而且正是因为他们心存恐惧才能更加懂得珍惜。《战争世界》以气势恢宏的战争场面点燃玩家心中热血，激烈险恶的战斗换醒最心底的恐惧，唯有战胜自己，突破自己，才在战场之上脱颖而出，成为奥丁大陆的霸主！



更多精彩，更多期待，尽在《战争世界》！

《战争世界》官方网址：http://zz.zqgame.com

《战争世界》官方新浪微博：http://weibo.com/zzsjonline

《战争世界》官方腾讯微博：http://t.qq.com/zzsjol

《战争世界》官方微信号：zzsjol

梦宝谷

土豪再现 《传世三国》打响2014首炮

2013年手游行业一改传统的小作坊、快产出的作风，开始往端游的大制作、大投入方向发展。盛大游戏代理的《扩散性百万亚瑟王》（简称MA）成为整个行业发展的转折点，600～800万元的市场投入，2周3000万的高产出，让整个业界看到了手游同样可以像端游一样做品牌，做市场。

随之而来的是一系列的厂商为之效仿，从昆仑的《武侠Q传》、搜狐畅游的《天龙八部》再到梦宝谷的《NBA梦之队》，一个个“土豪”频现，一个千万级的市场投入，同样带来了超千万级的收入表现。



2014年，市场必然不会缺乏土豪。1月8日梦宝谷的《传世三国》正式贺岁公测，千万级投入再现市场。究竟能否延续2013年的大投入大回报的优质表现，打响2014年市场首炮，我们来稍作分析。

首先从产品角度做分析，2013年几款千万级市场投放的代表作，无疑不是具有非常鲜明的产品特色，有底气进行如此规模的投放，毕竟投出去最后要能收回来。《扩散性百万亚瑟王》在韩国、台湾都有超高人气的表现，加上是第一个吃螃蟹的人，成功自然不在话下，《天龙八部》及《NBA梦之队》都有着极强的IP背景，无论是金庸武侠，还是NBA篮球题材，在国内都有着较为扎实的用户基础。可以说他们都赢在了起跑线上。

而《传世三国》看似扎堆于三国题材中，不说远的，2013年年末就有《啪啪三国》《三国志15》这样的产品上线，看似并没有什么优势，但从前两者的市场表现来看，可以看到三国题材尽管鱼目混珠，但不可否认的是该题材在国内依旧有着超高人气，用户接受程度非常高。只能说这片红海还没有饱和，能否胜出还得看自身的本事。

从产品的表现力来说，梦宝谷依托日本总部的强大实力，《传世三国》不仅使用了在全球有着不错表现的《热血兄弟》团队进行游戏研发，同时还邀请了S.E曾经参与MA美术设计的韩国知名画师黑曜石作为游戏内人物设定设计，搭配梦宝谷总部的美术团队，从画质上来看，还是值得期待的。要知道在艾瑞对于MA的一个分析报告中，MA唯一得到S级认定的就是其画面表现。

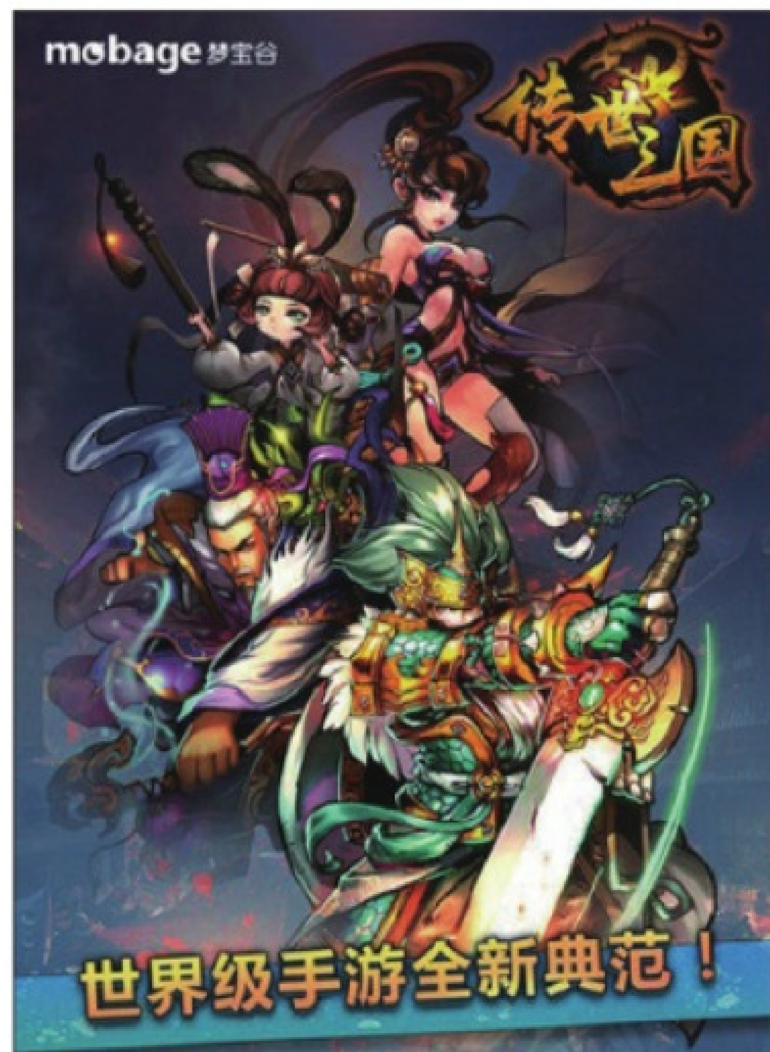


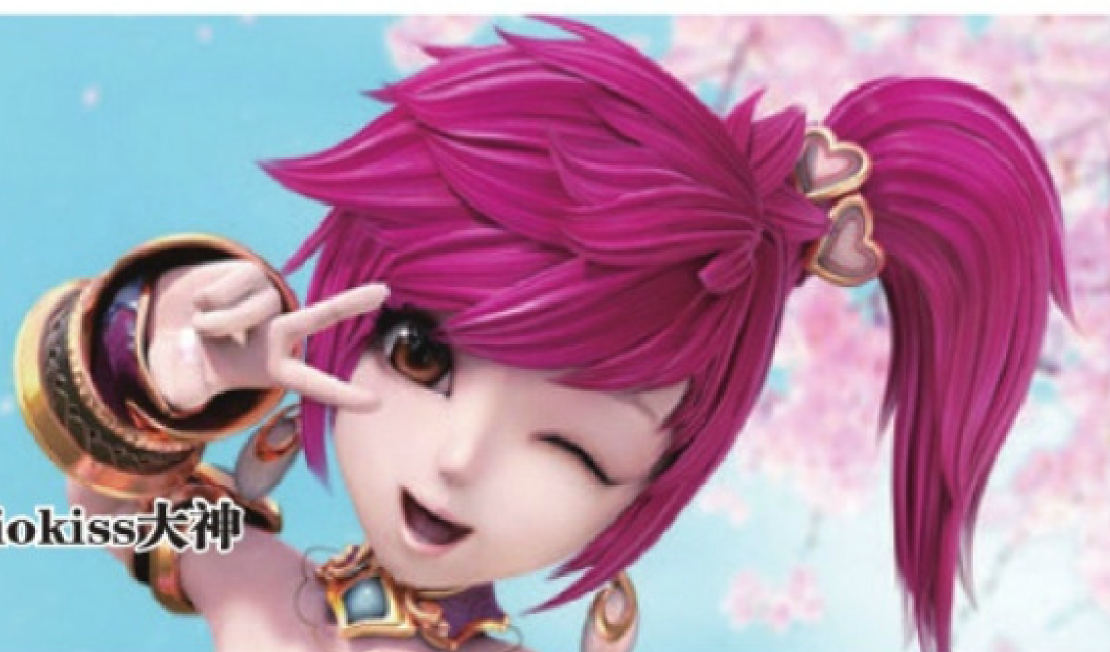
从游戏的玩法表现来看，《传世三国》由于《热血兄弟》团队的参与，其玩法本质上还是与《热血兄弟》较为接近，而《热血兄弟》在全球市场的表现非常不错，长期占据欧美Googleplay榜单前列，前两次的测试，从官方公布的数据来看，整体的用户留存情况还较为不错，高于行业的平均水平。由此可见《传世三国》的品质还是非常值得期待的。

其次从市场角度来分析，从传统端游的历史表现来说，农历新年这个月份，很少有端游会选择在这个时间点进行大规模的市场推广。随着在校学生考试、春运等叠加影响，用户对于端游、页游的关注度会降低很多。但这方面对于手游来说似乎是一个不错的机会，不仅在宣传资源方面较为充裕，同时作为移动端产品，用户旅途中的娱乐消遣需求提升。在2014年春节前进行公测，《传世三国》不可谓不大胆，如果能顺利的打响品牌，成功几率甚高。

我们抛开市场广告的投放，这部分并没有什么特别，不外乎一些传统的套路，更多能够让人记住的是一些市场推广方面的亮点。比如MA的微博营销让市场为之一振，原来明星资源可以这样使用。但几个品牌效仿之后，效应递减。《传世三国》并没有扎堆于微博，看似热闹的表面下，转化效果却很难预估。而是另辟蹊径推出了千足金条、旅游基金这样的时节性产品。中国人酷爱黄金，尽管如今金价大跌，但是不妨碍中国人对于金条的追求，说不定此次贺岁公测所准备的千足金条能引来无数“中国大妈”的追捧。

千万级的市场费用在端游领域并不稀奇，但对于手游来说，有魄力、有能力的目前市场上还并不多见，“土豪”一词并不为过，有着一定品质的保证，加上一些独有的市场抓手，或许市场更关心的是什么时候《传世三国》的流水能突破千万。P





多益网络《神武》高玩指路

各阶段宝宝推荐

■ 文:Liokiss大神

《神武》这一款回合制游戏包含的内容和玩法都非常多，对于刚上手的玩家可能会比较迷茫，特别是面对各种类型宝宝时，不少的玩家不知道从何选择。为了让大家能打造出自己满意的宝宝，快速融入《神武》这个大家庭，所以我把各阶段等级的宝宝给大家推荐一下。

55级之前，有个宝宝过渡即可

《神武》在前期升级是相当快的，通过封妖、抓鬼、主线任务等各种渠道都可以快速提升自己的等级，所以在55级之前有一个作用过渡的宝宝即可。如果是没有体验过《神武》的新手玩家，可以去官网或媒体领个新手卡，里面会有新手宠吉祥或者小葫芦，资质和技能都还不错，用到55级之前完全可以。



■前期一个猫女即可

如果有些玩家觉得一个宠物比较单调，非要洗个宠物出来用，个人宠物首推猫女，因为与其他宠物相比，猫女天生自带的高级连击和夜战技能，输出得以保证，而且不用打书，可以节省前期宝贵的神武币。至于有些人喜欢弄什么6技能赌鬼，5技能花魂等“高端”宠物，个人认为这些宠物观赏性大于实用性，而且打造的成本还真不少，不建议新手玩家去弄。

55级，养个孩子最重要

在55级的时候，又有一批新的宠物可以使用，不过最值得关注的是55级就可以开始养孩子了，极其推荐大家马上养个孩子，因为孩子不仅有着优秀的资质和属性，而且拥有特有的输出或辅助技能，这些是任何宠物都无法比拟的。但是有些人可能会因为养孩子太消耗神武币而暂时不去养，我认为完全没有必要，因为养孩子是两个人的事，夫妻双方多参加几个活动，神武币来的还是挺快的。更重要的是，孩子不会随着自己的等级提升而被淘汰，所以养孩子可以算是最有价值的投资。



■55级建议养个孩子

65级，龙女天兵成主力

65级时可以把之前存下来的还童丹都用来洗龙女，因为龙女各项资质都相当均衡，无论怎么打书都可以，而且她的成长堪比85级宠物，可以陪伴你很长的一段时间而不会被淘汰。但这个阶段同样不必非得追求变异的龙女，各项资质过得去就好。



■人人都是龙女控

除此之外可以弄个满技能的天兵，有高级防御和必杀技能，攻守兼备，而高级感知和高级驱鬼则可以克制某些类型的宠物，所以天兵在副本活动相当好用，不过没必要追求极品变异天兵，因为玩游戏毕竟是要升级的，天兵总会有淘汰的一天。60多级这个阶段，有两三个宝宝就绝对够用了。

70~84级，选择更多自主打造

别看《神武》现在75级的宠物很多，其实之前75级的宠物只有一个碧波仙子，但是要有较高的成就才能得到这个宠物，所以绝大部分玩家都会将龙女和天兵直接带到85级以上。现在开放了75阶段的宠物，使玩家们有更多的选择，而且75级的每个宠物特点都非常明显，松果资质均衡，简直是龙女的翻版；大嘴鸟高速高攻，打造成控制宠是很好的方向；而海象和穿山甲都是血耐方向的宠物。当然，虽然75级的宠物资质各有优势，但发展的方向还是非常多样的，具体打什么书可以根据洗出的宠物而定。



■坐骑当然必须要有

85级，宠物实力的小飞跃

85级这个阶段，宠物的能力有一个小飞跃，为什么这样说呢？第一是宠物成长率的提升，虽然《神武》官方没

有公布具体每个宠物的成长数据，但是经过玩家的对比与测试发现，相同资质和等级下，85级宠物的属性会明显比低级宠物要高。其次，85宠物能力的小飞跃还体现在宠物资质上技能上，85级以后的宠物开始拥有专有技能，像九尾灵狐的“善恶有报”、罗刹女的“禁锢诅咒”等，都是一些相当有特色的技能。

在这个等级阶段，如果不是追求快速升级的玩家，就可以开始打造成品宠物了，想用法宠可以选择罗刹女，反制宠当然选九尾，1700多的防御资质看着就吓人。值得一提的是，《神武》每个等级阶段，都会有一些不用打书的宠物供平民玩家使用，而85级的宠物毫无疑问是金刚狼，高连、高夜保证输出，强壮、偷袭保证生存，甚至不带护符也能用了，绝对是广大玩家的首选！



■强大的御魂法术

95级，明星宠物的出现

在95级后又多了几种宝宝可以用，他们的各项资质和成长都相当可观，而且这个阶段开始出现明星宠物了，死亡骑士凭借其酷炫的外形和输出神技“舍身一搏”，玩家中拥有极高的知名度，死亡骑士那极其昂贵的饰品便是最好的证明。

在这个时候大家可以继续使用打造成功的4高书宠物，同时可以慢慢打造一只变异死骑，如果舍身没掉的话就更给力了。除了死骑外，芙蓉也是我极力推荐的宝宝，从资质方面来看，芙蓉也是很好地成为继死骑后的输出宠，1651的速度资质，1549的攻击资质，完全就是一个高速剑气宠的胚子，无论打造成暴力剑气宠还是控制宠都同样给力，而变异的芙蓉就不用说了。

再说一下千年白猿和烈焰战神这两个95级宝宝，千年白猿这宝宝的特点很明显，资质极其的全面，除了法资全部可以达到1524，这就注定了这货既可以是暴力攻宠，也可以是血耐宠，加之天生自带的高级强力、高级追击和强壮技能，生存与输出兼备，即使不打书也相当给力。至于烈焰战神这个宝宝，高级连击是必须要打的，如果运气好没有打掉高必和烈焰斩，坐骑技能再配个连环，输出绝对不比舍身死骑低。



■死亡骑士相当受欢迎

105级宠物推荐

到了105级之后，大家对宝宝的选择其实肯定有了自己的见解了，这里就不对每个宝宝进行详细说明了，追求完美的玩家可以考虑把95级之前的宝宝全部淘汰了。假如你在95级没弄到好的宝宝，大家也可以直接去弄105级的。下面给大家简单分析下105级的各个宝宝。



■千年白猿是个好宝宝

首推：巡海章鱼。与千年白猿同样均衡的资质，可以打造成任意类型的宝宝（法宠除外）。

其次：浣熊大师。浣熊是《神武》第一耐攻宠，大家都懂的，假如你打书没顶掉上善若水，我在这里恭喜你了，浣熊在网上反击死大唐和狮驼的视频都有，就是因为一个上善若水。

再者：九头鸟。《神武》第一法资不是假的，当法宠绝对OK，变异的不仅外观好看，而且可以当攻宠，在网上甚至还看到有物法双修的……

105的就推荐这几个，至于变异6技能老虎个人是不推荐的，毕竟那个太考人品了，我们玩的是绿色《神武》，小钱怡情，大钱伤身。

至于115级的125级的宠物，则没有必要推荐和点评了，因为当你到达这个等级的时候，相信看一眼他们的图鉴，就知道这些宠物的优点，并且在脑中已经规划技能组合的雏形了，所以多说无益，剩下的大家自己去探索吧！

在文章的最后，我想给大家说下对宝宝的利用概念。无论在前期还是后期，大家在洗宝宝时都没有必要过分地去追求变异或极品资质，量力而行即可，除此之外还要考虑打造宝宝的性价比，因为在高等级之后，会淘汰绝大部分的宠物，而某些类型的宠物，只会在较少的地方用到,所以是否有花大价钱打造的必要，可以自行衡量。不过大家可以励志存神兽和珍兽，神兽和珍兽都有一个特点，就是死了不心疼，而且珍兽如果弄到小肥羊和兔乖乖，简直堪比神兽，随便打几本书，任务活动用的非常爽。至于神兽就更不用说了，随便打本书或者带个护符就能用了，而且随着《神武》对神兽的不断加强，目前在服战中经常可以看到各种神兽出没，所以存神武币买神兽也是一笔极具性价比的投资。



■高级宠物选择更多

付出总能有回报

虽然这篇文章给大家推荐了个等级阶段的主流宠物，但大家也没必要一定要只选上面提到那几种宠物，因为《神武》宠物的发展非常自由，只要自己喜欢，所有宠物都可以当法宠、当攻宠或者控制宠，在网上也可以看到各种奇葩的宠物，所以选择自己最喜欢的宠物，玩出自己的个性才是硬道理！

触乐 chuapp.com

掌上娱乐的第一选择

电脑游戏新干线

2014年1月合刊



ISSN 1672-0148

国内统一刊号 CN45-1304/TP